

# K

AMIGA  
ATARI ST  
MACINTOSH  
C-DI

+MULTIMEDIA...

Anno IV n. 11  
NOVEMBRE 1992  
Lire 5500



I MIGLIORI GIOCHI  
DEGLI ULTIMI  
20 ANNI

Glénat

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

## OSSERVARE, CONCATENARE, DEDURRE

L'EA rispolvera gli archivi segreti di  
**SHERLOCK HOLMES**

Software Italiano  
alla riscossione con:

IN REGALO  
SUPPLEMENTO

**TOT**  
SPECIALE

In questo numero  
16 pagine con  
le soluzioni di  
**INDIANA JONES 4**  
e **ULTIMA  
UNDERWORLD**



**DYLAN DOG**  
**3D WORLD SOCCER**  
**3D WORLD TENNIS**  
**SMASH**  
**CATTIVIK**

**SIM  
LIFE**

L'evoluzione  
della specie  
secondo la  
Maxis



**RECENSIONI**

ALONE IN THE DARKNESS • ASSASSIN • PINBALL FANTASIES • SHADOW OF THE BEAST 3 • KING'S QUEST VI • QUEST FOR  
GLORY 3 • THE SUMMONING • WOLFENSTEIN 3D • ATTRAVERSO LO SPECCHIO • WIZARDRY 7 • ATAC • SPRING BREAK •  
MANTIS • AIR SUPPORT • LASER SQUAD • RED BARON MISSION BUILDER • ELVIRA 2 • FANTASIA • ADVENTURE (ZODIAC) • HUNT

# GAME GEAR

VIDEOGIOCO

SEGA®

PORTATILE

Cassetta COLUMNS inclusa nella confezione



TV TUNER venduto separatamente

Solo GAME GEAR diventa un televisore portatile a colori

WONDER BOY

DEVILISH

SUPER KICK OFF



SEGA

G. Lentini

# SEGA

I VIDEOGIOCHI  
DEI CAMPIONI





# WEEN

## THE PROPHECY

"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"



In italiano  
Un grande gioco d'avventura  
magica!

Animazioni a video\* dei personaggi in  
interazione diretta con la grafica.  
Un vampiro vorace e malizioso come  
insolito alleato.

Ergonomia semplice e ricca.

\* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

Distribuzione esclusiva:

**CTO** 

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

**COKTEL VISION**

I lettori più attenti si saranno accorti che nella testata, dove c'è la lista delle macchine trattate da K, abbiamo incluso CDTV, CD-I, CD-RDM e, più in generale, il multimedia. La ragione è abbastanza semplice: questo è il futuro dei videogiochi e, più in generale, dell'informatica tutta. L'avvento dei sistemi basati su Compact Disc - CD-ROM, CDTV e il nuovo arrivato CD-I (ai quali bisogna aggiungere il Mega CD della Sega e il futuro CD Nintendo) - segnerà in maniera profonda il nostro settore, rivoluzionando il modo in cui siamo abituati a giocare. Questa rivoluzione però non è dietro l'angolo. Come è avvenuto in precedenza per tutte le macchine, dall'Atari VCS all'Amiga, ci vogliono alcuni anni prima che gli sviluppatori imparino a sfruttare al meglio un particolare hardware. È probabile che i primi veri giochi per CD degni di tale nome, quelli in grado di vendere da soli l'hardware, come *Defender of the Crown* con l'Amiga, tanto per fare un esempio, non vedranno la luce degli scaffali dei negozi prima della seconda metà del 1993, se non addirittura nel 1994.

A meno che la Trilobyte/Virgin Games non riescano a fare il miracolo con *7th Guest*. Cosa che sapremo presto, visto che il gioco dovrebbe uscire prima della fine dell'anno.



**19** Il multimediale. A un anno di distanza dal discorso tenuto dal presidente della EA analizziamo in dettaglio gli ultimi sviluppi del mercato.



**46** Sembra che la Maxis sia in grado di sfornare simulatori per qualsiasi situazione a bisogna. Con *Sim Life* ci mettiamo tutti nei panni di un novello Darwin e seguiamo passo passo l'evoluzione della specie.



**56** Ricordi di nuovi il Team 17 sforna un altro mega-arcade di qualità. Questa volta è il turno di Assassin, una sorta di Strider alavato al cubo.



**60** Se le prestazioni della nazionale di Sacchi non vi esaltano potreste trovare un'occasione di riscossa con *3D World Soccer*. Il nuovo simulatore interattivo della Simulimondo.

## News.....5

Tutto ciò che avreste voluto sapere ma non avete mai osato chiedere sul Sim-HiFi e sullo SMAU, più succose notizie da tutto il globo terracqueo.

## Anteprime.....15

*Street Fighter 2* per Amiga! Ci credereste? No? Uomini di poca fede! Inoltre *Legend of Valour* per Amiga e PC vi consente di tornare ad esplorare labirinti virtuali. Il grande ritorno dei roditori dai capelli verdi: *Lemmings 2 the Tribes*, e chi più ne ha più ne metta...

## Parla Trip Hawkins.....19

Diamo un'occhiata al futuro del multimediale con il presidente della Electronic Arts. Scoprite la filosofia che sta dietro al nuovo progetto della Joint Venture fra Electronic Arts e Matsushita.

## I giochi più belli!.....35

La prima parte della nostra classifica dei più strabilianti giochi per computer di tutti i tempi.

## Prove Su schermo.....39

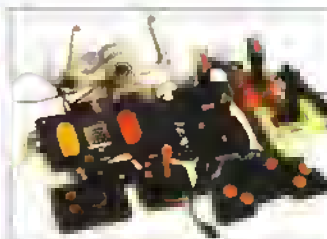
Avventurieri, affilate le vostre spade: arriva la Sierra con due avventure da Tiro-Salvezza: *King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow* e *Quest of Glory III: Wages of War*. Se Lovecraft è il vostro autore preferito allora lanciatevi in *Alone in the Dark*, della Infogrames. E per gli amanti del Cyberpunk nientemeno che *B.A.T. II* della Ubi Soft: sul fronte italiano presentiamo la recensione di *Dylan Dog: Attraverso lo Specchio*, della Simulimondo...

## TNT.....103

Nitroglicerina pura, questo mese, con l'inserito speciale con la soluzione completa di *Ultima Underworld* e *Indiana Jones IV: the Fate of Atlantis*. Paolo Paglianti continua ad esplorare i sotterranei di *Eye of the Beholder II*, e aiuta tutti i Peter Pan e i Paul Atreides in erba a risolvere Hook e Dune.

## K-Box.....120

Allora che state aspettando? Mandateci le vostre letterine di Natale, il nostro MBF si occuperà di esaudire tutti i vostri desideri (a spese sue!).



**65** Stanchi di joystick che vi si stritolano in mano? Le vostre partite a *Sensible Soccer* non riescono a soddisfare i vostri desideri di perfezione? È il caso di consultare la nostra guida joystick.

# 44



Rivista specializzata  
in "Unione Stampa  
Periodica Italiana"

Pubblicazione periodica mensile  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n. 729 del 14/11/1988

### INDIRE

GLI NAT ITALIA srl  
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO  
Tel. 02/5095870-1 Fax 02/58012131 (indicare  
nell'installazione per Glenat Italia)

### REDAZIONI

Studio Via  
via Aosta 2 20155 MILANO  
Tel. 02/33100412  
Fax 02/3310476  
Videotel Mbx 0131/2662

CONCSSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde  
viale Saffa 47 - 20125 Milano  
Tel. 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Possetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Toran

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONI Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, S.

Cristofani, Andrea Mairani, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, S.

Bechini, Alessandro Cursalan, Alex Pasotto, Diego

Anzelloni, Alessandro Diano, Enrico Mariani, Fabio

Massa, Tiziano Tonutti, Gary Penn, Derek de la S.

ART DIRECTOR

Maria Montesano

IMPAZIONAZIONE ELETTRONICA

Giante Pesenti e Jacopo Villa

LOGICOMPOSIZIONI Typing (MI)

STAMPA Valpini (Ruggerio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S. Rizzoli Perplex S.p.A.

via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI

Abbonamento annuo: L. 50.000 per 11 numeri

Spedizione in abbonamento postale, gruppo 1

Milano

Pagamento a mezzo conto corrente postale

n. 50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale

intestati a

Glenat Italia srl

via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO

Tel. 02/5095870-1

ARRIVATI

Arrivati - L. 11000 Involgersi all'editore

Pagamento a mezzo conto corrente postale

n. 50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale

intestati a

Glenat Italia srl

via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO

Tel. 02/5095870-1

© Studio Vir

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta

senza autorizzazione

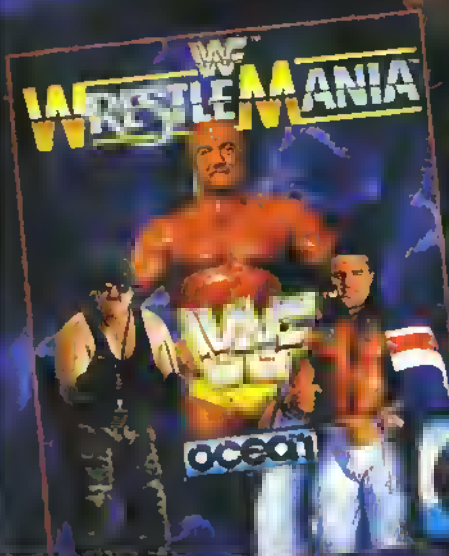
NATALE 1992:  
DOPO IL GRANDE SUCCESSO DEL 1991,  
LA 'WORLD WRESTLING FEDERATION' RITORNA  
CON UN NUOVO APPASSIONANTE GIOCO!!!  
E, QUESTA VOLTA, I TUOI CAMPIONI PREFERITI  
SI SONO DATI APPUNTAMENTO PER IL GRAN FINALE  
IN MADISON SQUARE GARDENS A NEW YORK!

C64 · AMIGA · PC

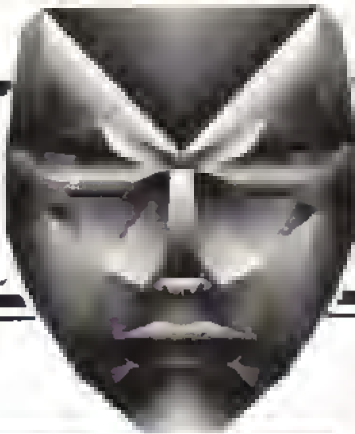
# WRESTLEMANIA



LEADER  
COMPTON







# K N E W S

## Multimedia

**L**a parola d'ordine è multimedia, l'aggettivo è multimediale, le domande è "Ma in fondo sappiamo che cos'è il multimedia?". E l'argomento di moda, tutti ne parlano, pochi sanno quello che dicono, o scrivono. Come è ormai tradizione consuetudine alcuni quotidiani affidano articoli tecnici a giornalisti che fino alla settimana prima consigliavano ricette di cucina, regole da elicotti dalle perle che per correttezza preferiamo non citare. Ben altre preparazioni hanno dimostrato i lettori della settimana "Multimedia '92" dalle idee ai prodotti che hanno dell'entusiasmo minuziosamente il panorama attuale ed ipotizzano diverse strade per il futuro.

Il presente. Il silenzioso attuale è quanto mai caotico, sia perché le strategie di mercato non sono eteree e ben definite e dai colori informativi, sia perché le tecnologie sembrano così insofferenti di limitazioni e di standard differenti. Come è possibile conciliare il multimedia PC, che adotta Windows come ambiente preferenziale, con quello Macintosh, che punta su QuickTime, con il CDTV Commodore, o con sistemi completamente customizzati quali il CD-i di Philips, o i sistemi RISC

annunciati da Sega e Nintendo?

Ancora una volta ci troveremo di fronte a una babele di software e proprio in basso e gueto dovremo scegliere il sistema più adatto alle nostre esigenze.

Chiarimento PC o Mac hanno i pregi più professionali, ebbene, nel caso dell'IBM-DOS, siamo già molti i giochi su CD-ROM in circolazione e i distributori di software.

La battaglia per il mercato consumer è già cominciata sul campo, e sono di CD, i re Commodore, Philips, Nintendo e Sega.

Il futuro. Se oggi il fulcro del multimedia è il mercato professionale, quello dei "chioccioli" informativi interattivi o delle banche dati, il futuro vedrà un balzo in avanti del mercato consumer. Il computer multimediale sarà lo standard, tutte le funzioni che ora sono previste come opzionalità del sistema saranno comprese nella dotazione di serie. Entro cinque anni la multimedia entrerà in tutte le case, anche grazie alle nuove tecnologie nel campo televisivo e della telefonia.

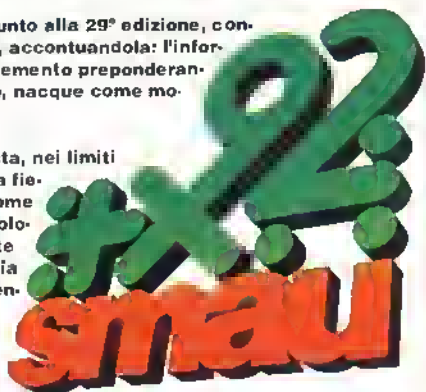
Siamo di fronte ad una svolta importante nel campo informatico, il primo passo verso le realtà virtuali e basi personali. Vedremo come i grandi costruttori sapranno gestire le nuove esigenze.

Il Salone Internazionale per l'Ufficio, giunto alla 29ª edizione, conferma l'impostazione degli anni passati, accentuandola: l'informatica in tutte le sue applicazioni è l'elemento preponderante della manifestazione che, ricordiamo, nacque come mostra del mobile per ufficio.

Ben organizzato sotto tutti i punti di vista, nei limiti consentiti dalla tanto criticata struttura fieristica milanese, lo SMAU si propone come strumento divulgativo delle nuove tecnologie e delle tendenze future, sia mediante strutture come il teatro multimediale, sia mediante un'imponente serie di conferenze che certamente onorano lo slogan "L'Information Technology cammina. SMAU ti dice dove va."

Un unico neo: la mancanza di una giornata dedicata agli operatori. Vi posso assicurare che cercare di valutare i nuovi prodotti tra centinaia di persone che tentano di fare altrettanto (vedi stand Commodore, Atari e distributori di software ludici) è impresa superiore alle forze di un umile redattore.

Quest'anno si è cercato di convogliare l'attenzione dei visitatori su quattro aree specializzate: Multirete, dedicata alle reti locali, Catal-Cad, dedicata alla grafica computerizzata, Publishow, dedicata al desktop publishing e, infine, New Media, l'area multimediale.



## ATARI

**L**a novità su cui punta Atari per l'autunno-inverno '92, che notoriamente si legge Natale, è il Falcon. Da tempo annunciato, prima come console, poi come elaboratore vero e proprio, il nuovo nato dell'Atari si presenta esternamente come un ST tradizionale, con solo lievi modifiche.

Le novità stanno tutte all'interno, con un'architettura basata sui coprocessori. Il vero cuore della macchina, infatti, non è il 68030 (quello di TT e Amiga 3000 per intenderci) a 16 MHz, in grado di garantire performance vicine ai 4 MIPS (milioni di istruzioni al secondo), quanto piuttosto il DSP (Digital Signal Processor) Motorola 56001 con clock a 32 MHz che con i suoi 16 MIPS (!) può permettersi di gestire alla grande tutto l'input/output. In sinergia con un coprocessore sonoro ed un blitter grafico, si potranno ottenere otto tracce audio con una frequenza di campionamento a 16 bit di 50 KHz (meglio di un CD), sintesi e riconoscimento vocale, grafica SVGA a 640x480 punti in 256 colori oppure 65536 colori scelti da una tavolozza di 262.144. compressione/decompressione JPEG/MPEG in tempo reale per ottenere full motion video digitale, ed altro ancora.

Drive ad alta densità 3,5", hard disk IDE interno opzionale, porta DMA diretta DSP56001 interfaccia SCSI II, interfaccia MIDI, porta LAN, modulatore TV, microfono cuffia, possibilità di aggiungere un coprocessore matematico, schede o apparati per la compatibilità MS-DOS e Macintosh.

Prestazioni che lasciano a bocca aperta, soprattutto se rapportate al prezzo che da un comunicatore stampa dovrebbe essere "largamente inferiore" ai 2



milioni di lire!". La verifica verrà dall'effettivo supporto di software dedicato su cui potrà contare la nuova piattaforma, che sarebbe certamente limitata se non fosse esclusivamente alla compatibilità con l'ST o a quella eventuale con PC e Mac. Staremo a vedere.

Oltre che con la sua gamma di personal, che ricordiamo comprende il nuovo Falcon, l'ST-Book laptop, il 1040 STE, il Mega STE ed il TT 030, Atari era presente con la sua console portatile Lynx.



## K N E W S

## COMMODORE



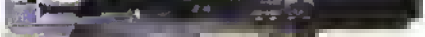
**C**hi poteva essere la star dello stand Commodore se non il favoloso e lodevole Amiga 4000? Circondato da orde di curiosi più o meno fanatici sono riuscito ad avvicinarmi solo per qualche minuto. Si tratta certamente di un computer di fascia alta, sia per prestazioni che per prezzo, ipotizzato

tra i 4 e i 5 milioni. Inattavabile per il commodorista medio: ci fornisce però preziose indicazioni sull'Amiga del futuro. Innanzi tutto una filosofia opposta a quella del Falcon che usa un processore principale sottodimensionato per servizi di un co-processore Idonante. Qui la CPU è un Motorola 68040 a 25 MHz per il quale si ipotizzano espansioni fino a 50 MHz.

Potenziata anche la grafica che può raggiungere una risoluzione massima di 1280x512 (la risoluzione della TV ad alta definizione

secondo lo standard europeo) in 256 o 258 000 colori da una palette a 24 bit (16 milioni di colori). Nuovo il sistema operativo che viene presentato nella release 3.0 in italiano, invariata la capacità sonora. Quanto di più ciò apparirà sulle altre macchine resta un mistero che solo il tempo potrà svelare.

Commodore è anche massicciamente presente nel campo del multimedia sia con il CDTV che con le espansioni multimediali per 500 e 600. Novità soprattutto sul piano del software,



sed- bene siano ancora pochi i titoli che sfruttano adeguatamente le potenzialità della macchina. Ci sembra assurdo che un CD su cui potrebbero trovare posto 600 MB di dati venga occupato da giochi che potrebbero stare su due floppy disk.

Da citare Trivial Pursuit della Domark, il favoloso Sherlock Holmes Consulting Detective con quasi 90

minuti di animazioni, vari campionati, ed il primo volume della serie "Karaoke" più sfocato, vari programmi educativi.

Conclude la cavalcata la linea PC che è articolata su una gamma completa di configurazioni a partire dal 386SX 25MHz fino al 486DX 50MHz. Prezzi molto interessanti anche sulle macchine più potenti.

## MS-DOS

Qui le cose si fanno veramente difficili. Circo il 60% degli espositori dello SMAU hanno a che fare con l'MS-DOS, in qualità di assemblatori di computer, di distributori o produttori di schede di espansione, di sviluppatori di software. Purtroppo i tre giorni che ho avuto a disposizione per visitare la fiera, dividendomi fra stand e contoranza, non mi hanno consentito di soffermarmi su tutti i prodotti a cartamento ho teleselezionato qualche novità interessante.

## TENDENZE

Nel settore del PC il crollo dei prezzi, nonostante le magagne della lira e le impennate del dollaro, ha portato ad un restrin-

gimento delle tascate di mercato; la distanza tra professionisti e consumer si è ridotta a tal punto che si delineava la figura di una nuova tipologia di utenza che ingloba le due precedenti: il "prosumer". Difumino l'8086/86, praticamente estinto il 286, la base si è spostata sul 386SX. Considerando che al di sotto di una certa soglia di prezzo è impossibile scendere, a causa di costi fissi di materiali necessari come cabinet, tastiera, monitor, HD, FD, SVGA, la differenza viene fatta dalla scheda madre.

Ors, la differenza di prezzo tra una scheda 386SX e 25MHz ed una 486DX2 a 66MHz è di circa 2 milioni; spulciando i cataloghi ci accorgiamo

## HARDITAL

che un assembleto nello configurazione DX2, anche di marca, vedi Dell, Unibit e molti altri, si atteste intorno ai 4 milioni.

Novità interessanti, quindi, per chi deve acquistare ora, ma attenzione al mercato: molti produttori navigano in pessima acqua e rischiati di acquistare un prodotto per il quale non riceverete mai assistenza.

## KEY-COMP

Un'ottima occasione per chi inizia: un PC compatto, disponibile nella versione 286-16, 386SX-25 e 486SX-25. Il took ricorda Atari ST e Amiga 500 ed anche la versatilità non si discosta dal diffusissimo home personal: il modulator TV consente di ottenere una risoluzione di 640x480 e 256 colori su un normale televisore, oppure è possibile lavorare a 1024x768 su monitor apposito. Due slot ci consentono di installare schede sonore o altre espansioni. Ideale per i local ori.

## INTEL

La madre di tutti i processori ci suggerisce con Overdrives, un microprocessore che consente di aumentare la prestazioni di 486 SX e DX anche del 70%. Il sistema di upgrade sarà relativamente costoso ma certamente in-

dolore: basterà inserire il chip sotto zoccolo opposto oppure sostituire il 486 con un chip dedicato.

## IBM

Niente di strepitoso per i videogiochisti. La linea PS/1 si arricchisce di modelli 486 SX e DX; Big Blue cerca di rilanciarsi con la filosofia del "plug-and-go" già utilizzata per i sistemi superiori.

## AMSTRAD

La linea PC7000 è l'entry level Amstrad, offerte anche in combinazione a pacchetto hardware-software per rendere il computer ancora più giocosi. Interessanti anche le proposte sui sistemi PC 6486SX che consentono prestazioni notevoli a partire da 2.690.000.

## DELL

Il colosso americano, che si serve di un'ottima rete di vendita per corrispondenza, ha trovato terreno fertile nel nostro paese, grazie ad offerte veramente vantaggiose. Un buon modo per conciliare marca e prezzi.

## ITALIANI

Olivetti in testa ai produttori italiani con la linea PCS. Prezzi ancora ribassati per una maggiore competitività. Ampia gamma di processori. Unibit, secondo as-

Schede e moduli di espansione per tutti gli am- gn, prodotti in Italia e dal rapporto prezzo-prestazioni sbalorditivo. HD SCSI per il 500 a partire da L. 340.000, acceleratori per 286/386 da L. 200.000 e addirittura un 68040 per Amiga 600. Ne riparleremo presto.

semblatore nostrano, punta su di una gamma a prezzo economico con componenti di qualità: i prezzi sono sbalorditivi, come lo sono quelli del PC Master Eurolina, di Computer Cash, di Computer Discount e di molti altri.

## ADD-ON

Schede di ogni tipo, che consentono di aprire schermi televisivi in una finestra di Windows (WinTV Im-

portata da PCPlus di Milano o la più completa VideoBlaster per collegare il PC al televisore, per l'emulazione della Sound-Blaster Pro, per collegare qualsiasi tipo di dispositivo. Joystick, mouse, trackball, giochi a quantali. Avremo bisogno di pagina intera solo per pubblicare le foto.

## SOFTWARE

Sempre più orientato verso MS-DOS il mercato dei giochi, con produzioni che lasciano a bocca aperta come Inca, la star dello SMAU. Molti le conversioni, moltissimi i giochi originali che vengono sviluppati direttamente su PC. Amiga regna ancora bene nel campo arcade, ma per quanto riguarda le simulazioni i PC fanno terra bruciata.

**I ♥ SOFTWARE ORIGINALE**





# Joyplus

**UNA NUOVA SERIE  
COMPLETA DI ACCESSORI  
PER RENDERE IL TUO  
GAME BOY ANCORA  
PIÙ BELLO**

**NOVITA'**

## SV-001

BATTERIA CHE FORNISCE  
ENERGIA PER 14 ORE  
DI GIOCO CONTINUATO  
PER GAME BOY E  
2 ORE PER GAME GEAR



## SV-907

SUONO STEREOFONICO  
AMPLIFICATO  
ALTOPARLANTI  
LENTE DI INGRANDIMENTO  
PIEGHEVOLE  
ILLUMINAZIONE  
GRANDE JOYSTICK  
CON PULSANTI DI FUOCO  
PRESA DI ALIMENTAZIONE  
E TRACCOLLA

## SV-902

BATTERIA CHE FORNISCE  
ENERGIA PER 28 ORE  
DI GIOCO CONTINUATO  
PER GAME BOY E  
4 ORE PER GAME GEAR

## SV-900

CARICABATTERIE,  
COMPLETO DI SV-901,  
PER GAME BOY  
E GAME GEAR.  
IN 1 ORA RICARICA  
LA BATTERIA SV-901  
E IN 2 ORE LA SV-902



## SV-905

BORSA IN PVC  
SALVA GAME BOY

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD**

COMICITÀ E MISTERO, ALLEGRIA E DIVERTIMENTO

# GOBLIINS 2

ECCOLI DI NUOVO IN  
UN'AVVENTURA SPASSOSISSIMA  
COSPERSA DI SITUAZIONI  
ESILARANTI IN UN'ATMOSFERA  
PAZZA E DIVERTENTE.



In italiano

Disponibile per:

PC COMPATIBILI  
(VGA a 256 colori),  
AMIGA e ATARI ST

The Prince Buffoon

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

CTO

40069 Zola Predosa (Bo)

Via Piemonte, 7/F

Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418



## ULTIMA ORA: è arrivato l'AMIGA 1200!

**È** finalmente arrivata quella che dovrebbe essere, nelle intenzioni della Commodore, la macchina in grado di contrastare l'offensiva del PC in ambito domestico.

Il nuovo Amiga ha un'architettura interna basata su un processore Motorola 68020 32 bit a 14 MHz, che lo rende cinque volte più veloce di un Amiga 600. L'esotica ricorda da vicino quella del vecchio 500, anche se il disk drive è collegato allo stesso modo di quello del 600.

Chi sicuramente sarà felice tutti i videogiocatori è la notizia che il chipset grafico AA è stato incluso nella nuova macchina. Con i nuovi chip (già installati sul 4000) è possibile gestire risoluzioni di 800x600 con 256 colori e, in alcuni modi grafici particolari, visualizzare 256.000 colori contemporaneamente, da uno palette di 16.8 milioni di colori. All'interno del 1200 sarà possibile installare un hard disk che utilizzerà l'interfaccia IDE a 2.5", la stessa montata sul 600. Oltre alle normali porte di I/O, sul retro troviamo 1 slot a 32 bit che consente il collegamento a tutte una serie di periferiche come schede acceleratrici, interfaccia SCSI, processori DSP, ecc.

Se vi state domandando il prezzo di tale meraviglia, possiamo dirvi che si aggirerà intorno alle 600.000 lire IVA inclusa, una cifra che sicuramente saprà stuzzicare i desideri degli utenti, soprattutto ora che si avvicina il periodo natalizio. Per quanto riguarda i giochi, non aspettiamo ancora di quando arriveranno i primi prodotti che strutteranno le nuove specifiche, in ogni caso si vociferà di una versione migliorata di Wing Commander che potrebbe essere venduta insieme al computer.

Approfittiamo di queste spazie per una rettifica riguardante la riduzione dei prezzi di alcuni prodotti Commodore, che avevamo annunciato il mese scorso. Ritroviamo affidabile la fonte ma, probabilmente, queste eccezioni sono scaturite dalla notizia dell'arrivo di una nuova macchina (il 1200). La Commodore ribadisce che il prezzo dell'Amiga 600HD resta fissato a £ 875.000, mentre per un Amiga 3000 con hard disk da 30 MB è necessario spendere £ 2.800.000. Ci scusiamo con la Commodore e con i lettori per l'errore.



L'Amiga 1200. Futuro nato in casa Commodore

## IL FUTURO DELL'AMIGA SECONDO LA SIERRA

Sembra che la tendenza delle software-house americane ad abbandonare il mercato dei giochi per Amiga non sia poi così diffusa.

Un comunicato stampa diffuso dalla Sierra nei primi giorni d'ottobre ha informato la stampa delle intenzioni della casa americana. Vista l'indiscussa superiorità dei programmatori inglesi in ambito Amiga, la Sierra ha deciso di trasferire tutti i suoi progetti di sviluppo per Amiga in Inghilterra. Dana Beikman, direttore esecutivo della Sierra ha dichiarato: "Con le tecniche di programmazione innovative e disponibili in Europa non vedo la ragione per la quale, nel futuro, i possessori di Amiga non possano beneficiare in pieno della gamma di prodotti Sierra per PC".

Considerando l'arrivo del A1200 con il nuovo chipset grafico, questa notizia non può che far bene ad un mercato che aveva un disperato bisogno di segnali positivi.



King Quest Vira quando la versione Amiga?

## LA INTERPLAY ABBANDONA L'EA

**D**opo diversi anni di fruttuosa collaborazione sul mercato europeo con l'Electronic Arts, l'Interplay ha deciso di compiere il grande passo e affrontare la vecchia Europa da sola.

La decisione non sconcerta affatto, come si potrebbe pensare, da disappunto le due case, boni dall'eccellente lavoro svolto dall'EA nella

promozione del materiale Interplay in Europa.

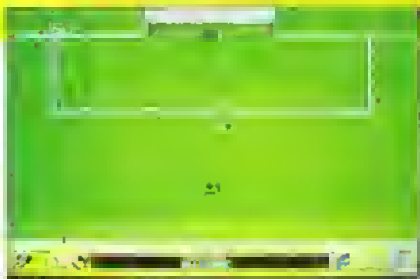
Mark Lewis, il direttore dell'EA europea si è dichiarato rattristato dalla notizia ma, allo stesso tempo, ha augurato ogni fortuna alla ditta californiana per i prossimi prodotti.

I consoci di distribuzione dell'EA verranno strutturali della Interplay per altri quattro giochi, più preci

semen-  
to: Buzz  
Aldrin's Race into  
Space, Mario Tascas  
Typing, Castles  
2 o Battlechess 4000.  
I primi titoli ad essere  
pubblicati direttamente  
dalla Interplay  
saranno: The Lost  
Vikings (Amiga e PC)  
e tre titoli per CD-  
ROM (Star Trek, Lord  
of the Rings e Buzz  
Aldrin). Per altre novità  
bisognerà attendere  
che il CES invernale  
che si terrà a Las Vegas.

## Kick Off 3 in ritardo!

**E**bbene sì, siamo coscienti di intagliare una pugnala al cuore di schiere di fan di Dino Dini, ma purtroppo la Anco ci ha comunicate che, "a causa di alcuni problemi tecnici", l'uscita di Kick Off 3 è stata posticipata ai primi mesi del '93. Peccato perché sicuramente con l'uscita di Sensible 1.1 nel periodo natalizio le Anco si perderà una buona fetta di vendite.



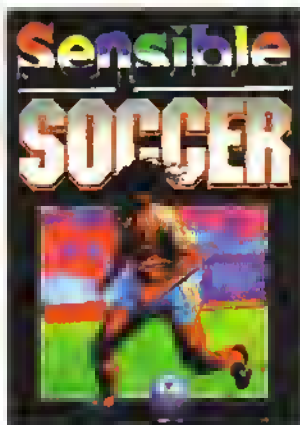
Non c'è il due senza il tre... allora.

## SENSIBLE SOCCER 1.1 SUPERA SÉ STESSO!

**S**embra che i ragazzi della Sensible Software non si arrendano mai (in questo non differiscono molto dai videogiocatori medioli). Oltre alle nuove routine di controllo del portiere (che ora è in grado di deviare la palla in calcio d'angolo con maggiore efficacia e fa molte meno pazzie), hanno deciso di introdurre altre migliorie.

Finalmente l'arbitro sarà in grado di ammonire ed espellere i giocatori troppo folli (è in studio la possibilità di impedire al giocatore con due ammonizioni di scendere in campo nella partita successiva nelle competizioni internazionali), estradando cartellini gialli e rossi a volontà.

La vera novità è però rappresentata dall'introduzione della regola del rimpiazzamento, ora il portiere non potrà ricevere passaggi all'indietro ma, in compenso, avrà la possibilità di uscire dall'area palla al piede durante le situazioni più difficili. Più di così...





## K NEWS

GONFIA  
LA RETE

Il successo del nostro concorso sta superando le nostre più rosee aspettative. Ogni giorno arrivano in redazione decine di dischetti, tutti sterminati di azioni spettacolari. Arturo Logisic, il nostro campione di *Sensible Soccer*, ha perso non pochi ore di sonno per rivivere a casa segnando e vedendo in tempo reale la pubblicazione. Molti dei dischetti da noi inviati contengono delle azioni davvero mozzafiato: ma, alla fine, le nostre scelte si sono radunate su quella che conteneva il maggior numero di azioni spettacolari (ricordate che ricerciamo un'abilità di gioco costante)...

Valete avvisare alla fine le Coppe Campioni dell'anno prossimo? E magari andarci in serra a un'aula? Naturalmente senza pagare una lira per le spese di viaggio... Bhe, l'unico rosa che potete fare è partecipare al concorso *Gonfia la rete!* organizzato da K e dalla Renegade. Tutto quello che dovete fare per partecipare è realizzare una serie di gol sensazionali e *Sensible Soccer*, salvarla su disco e spedire il tutto in busta chiusa a:

GONFIA LA RETE  
K - Via Aosta 2  
20155 Milano

Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ha realizzato il gol più spettacolare e fra cinque mesi la *Sensible Software* decreterà il vincitore nazionale. Quest'ultimo si scontrerà con il campione in carica, l'inglese (scelto rispettivamente dalle riviste *Joystick*, *Powerplay* e *The One*) in una partita all'ultimo sangue a *Sensible Soccer* e il vincitore si intascherà i biglietti. Questo mese il vincitore è... Isquilli di Trombini...

Andrea Lorenzi  
di Genova

Il dischetto di Andrea con tre diversi gol tutti altamente spettacolari, ma quello che ci ha impressionati di più è stato quello di cui potete vedere le foto: un centro-rampista entra la traversa con un pallonino sfortunato ma il centro va in rete della squadra che ha fatto ad approfittarne e ad insaccare una scivolata di rapina. Un vero gol alla Paolo Rossi.

Andrea diventa, così, il secondo dei sei finalisti nazionali e, con tre ore a spedire i vostri dischetti al suo ancora quattro posti disponibili, il prossimo vincitore potrà essere voi?

## LE REGOLE:

1. Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipare al mese.
2. Sull'etichetta del vostro dischetto di *Gonfia la rete!* dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione.
3. Nella selezione dei gol migliori il giudizio di K e della *Sensible Software* è la decisione.



Con un colpo di testa basso manda la palla sulla traversa...



...Mancini anticipa il difensore e manda la palla in rete!

LA LOGIC 3  
RI-INVENTA  
LA RUOTA

Finalmente! Questo il grido che dozzine di appassionati di *Formula 1 Grand Prix* leveranno quando sapranno che è in arrivo un volante che permetterà loro di annullare lo scarto degli assi del circo della Formula 1. Questo accessorio al volante della Formula 1, lo *Logic 3* del vostro computer, vi permetterà di guidare come se foste realmente a bordo di una macchina. Per accelerare sarà sufficiente inclinare in avanti e per frenare indietro. Due pulsanti vi permettono di cambiare marcia nei giochi che lo prevedono.

L'unica riserva che ci sentiamo di porre nei confronti di un prodotto che rimane, comunque, gentile, è rappresentata dalla stessa sensazione che lo prova a tenere in mano un volante sospeso per aria. La "Nigel Mansell FreeWheel" sarà messa in commercio intorno alla metà di novembre, ricordate che i prodotti *Logic 3* in Italia sono distribuiti dalla Leader.



Con il volante della Logic 3, le curve di F1 Grand Prix non avranno più segreti

## IN BREVE

- La Accolito annuncia la disponibilità di due nuovi dischi per *Hardball III: Players Disk* e *Ballpark Disk*. Con questi due nuovi prodotti sarà possibile giocare con le statistiche aggiornate negli ultimi mesi della Major League.
- Da sempre leader nella produzione di periferiche per Amiga la *QVP* presenta sul mercato un nuovo hard disk per Amiga da 40 MB con controller SCSI al prezzo di £ 779.000 IVA compresa. Per informazioni telefonare allo 051/765563.
- È uscita la versione italiana di *Autoroute Express*, un atlante stradale computerizzato per PC. Sarà distribuito in tutta Italia dalla Leader.
- Il prossimo progetto di Eric Chahi e Frederic Savori (i creatori di *Another World*) si intitolerà *Heart of Darkness* e sarà commerciale, zeppo dello *Virgin Games*.
- Il prezzo del CD-I in Inghilterra è stato abbassato di cento sterline, a causa della vendita non proprio esaltante.

SIMULMONDO  
& CD-I

Nell'articolo del mese scorso "CD-I il multi-media secondo Philips" il *CD-Italia* pativa, erratamente, in parte a credere che la *Simulmondo* non rivale tra le società finalizzate dalla Philips. La situazione è, invece, ben diversa: la *Simulmondo* è l'unica società italiana il cui progetto di software *entertainment* sia direttamente finanziato dalla Philips. Nel tentativo di fornire sempre un'informazione chiara e completa, abbiamo ritenuto necessario delineare meglio la situazione.



disponibile  
da Dicembre  
per AMIGA e P.C.

# NIPPON SAFES INC.



TREND

Distributore esclusivo per l'Italia  
TREND ITALIA S.p.A.  
Tel. 02/501.314.115

**Lo troverete anche  
nei migliori negozi di  
elettrodomestici / Hi-Fi / TV**

DYNABYTE

**NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO**  
**Via Cervino 90/A**  
**41100 MODENA**

**CONSEGNE IN TUTTA**

**euro  
bit  
international**

**PUOI ORDINARE VIA FAX**  
**ALLO 059/252382 24 ORE SU 24**  
**PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI**  
**TELEFONANDO ALLO 059/254514**

**ITALIA IN 24 MAX 48 ORE**

**Le nostre mega offerte**  
**dischetti bulk e marcati**  
**a partire da**  
**L. 900.000**

**PERSONAL  
COMPUTER DA**  
**L. 700.000**  
**IBM COMP. MS-DOS**  
**PERSONAL COMPUTER**  
**286/386/486**

**A PREZZI ECCEZIONALI!!!**  
**LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI**

**Tutte le novità**  
**DOS 3" 1/2 con sconto**  
**del listino del**  
**10%**

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| European Champion         | L. 69.900  |
| Robin Hood                | L. 49.900  |
| Epic                      | L. 69.900  |
| Star Trek 25 Annivers.    | L. 59.900  |
| Goblins                   | L. 49.900  |
| Monkey Island I           | L. 89.900  |
| Monkey Island II          | L. 99.900  |
| Dylan Dog                 | L. 69.900  |
| King Quest V              | L. 89.900  |
| The Simpsons              | L. 39.900  |
| Rolling Ronnie            | L. 29.900  |
| The Blues Brothers        | L. 39.900  |
| Dune                      | L. 69.900  |
| Pacific Island            | L. 69.900  |
| Lemmings                  | L. 69.900  |
| Wrestling Wwf             | L. 39.900  |
| Birds of Prey             | L. 79.900  |
| Eye of Beholder           | L. 59.900  |
| Prince of Persia          | L. 39.900  |
| Super Tetris              | L. 79.900  |
| Civilization              | L. 89.900  |
| Another World             | L. 69.900  |
| Chess Champion            | L. 59.900  |
| De Lux Strip Poker        | L. 59.900  |
| Fascination               | L. 69.900  |
| Golden Axe                | L. 19.000  |
| Mille Miglia              | L. 59.900  |
| Indiana Jones 4 Action    | L. 69.900  |
| Indiana Jones 4 Adventure | L. 89.900  |
| con cappellino omaggio    | L. 25.000  |
| Turtles                   | L. 35.000  |
| Battlechess               | L. 18.500  |
| Commander Keen            | L. 18.500  |
| Mahjongg                  | L. 59.900  |
| Castles                   | L. 39.900  |
| Castles Data              | L. 69.900  |
| Harpoon Bal               | L. 39.900  |
| Harpoon Game              | L. 35.000  |
| Mad Tv                    | L. 35.000  |
| Faerghall                 | L. 59.900  |
| Pacific Island            | L. 59.900  |
| Roger Rabbit              | L. 69.900  |
| Euro Football             | L. 25.000  |
| Championship              | L. 79.900  |
| F1 Grand Prix             | L. 69.900  |
| Powermonger               | L. 99.900  |
| Championship of Europe    | L. 79.900  |
| Etemark                   | L. 69.900  |
| Falcon 3                  | L. 79.900  |
| Maniac Mansion            | L. 69.900  |
| Realms                    | L. 220.000 |
| Animation Studio Disney   |            |

**Vastissimo assortimento di**  
**giochi e gestionali in italiano originali**  
**su CD-ROM**

|                      |           |                         |           |
|----------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| Full Metal Planets   | L. 25.000 | Budokan                 | L. 35.000 |
| Skidoo               | L. 25.000 | Dama                    | L. 25.000 |
| Red October          | L. 25.000 | Age                     | L. 69.900 |
| Stormovik            | L. 69.900 | Dick Tracy              | L. 79.900 |
| Gersha               | L. 69.900 | Double Dragon II        | L. 20.000 |
| Clif Clak            | L. 35.500 | Chess                   | L. 69.000 |
| Espana Games 92      | L. 59.900 | Chuck Yager's           |           |
| Jpp's Goal Busters   | L. 69.900 | Air Combat              | L. 69.900 |
| Worlds at War        | L. 35.000 | Secret Weapons          | L. 79.900 |
| World Class Sargon 5 |           | The Carl Lewis Challeng | L. 69.900 |

**Joystick a partire da L. 29.900**

**Mouse a partire da L. 20.000**

|                    |           |                     |            |
|--------------------|-----------|---------------------|------------|
| Legend of Djel     | L. 25.000 | Honk Kong Mahjong   | L. 89.900  |
| Populous           | L. 28.000 | Darklands           | L. 119.000 |
| Marble Madness     | L. 15.000 | Heroes of the 357TH | L. 69.900  |
| The Magic Candle 2 | L. 69.900 | Le Giovani Marmotte | L. 49.900  |
| Quest Glory        | L. 89.900 | Italia 90           | L. 69.900  |
| Pga Tour Golf      | L. 59.900 |                     |            |

**Windows 3.1**  
**Gestionali in italiano originale a L. 99.000**  
**Scanners, Adlib, Soundblaster, Soundmaster, Soundsource,**  
**Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser**  
**Per ogni acquisto di L. 150.000**  
**ulteriore sconto del 10%**

**VENITECI A TROVARE A MODENA**  
**VIA CERVINO 90/A**  
**TEL. 059/254514 FAX 059/252382**  
**TUTTI I GIORNI**  
**TRANNE IL LUNEDI'**

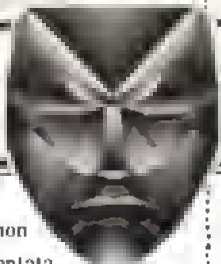
|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| Theatre of War            | L. 79.900 |
| The Backlog Manager       | L. 35.000 |
| 7 Colors                  | L. 59.900 |
| Welltris                  | L. 39.900 |
| Alfa Waves                | L. 39.900 |
| Sea Soft & Sun            | L. 59.999 |
| Pop Up                    | L. 30.000 |
| Smulsparts                | L. 59.900 |
| Sky or Dre                | L. 30.000 |
| Asterix                   | L. 15.000 |
| Star Fleet 1              | L. 15.000 |
| The Grate Escape          | L. 15.000 |
| The Supercars             | L. 15.000 |
| Action Service            | L. 15.000 |
| The Temple                | L. 15.000 |
| Empire                    | L. 15.000 |
| Platoon                   | L. 15.000 |
| Skyfox II                 | L. 15.000 |
| Marble Madness            | L. 15.000 |
| Purple Saturn Day         | L. 15.000 |
| The Last Mission          | L. 15.000 |
| The Duel                  | L. 15.000 |
| Neuromancer               | L. 15.000 |
| Phm Pegasus               | L. 15.000 |
| La Quele du Temps         | L. 15.000 |
| Mystical                  | L. 35.000 |
| Associa                   | L. 45.000 |
| Test Drive III            | L. 30.000 |
| Powerboat U.S.A.          | L. 25.000 |
| Hard Nova                 | L. 29.900 |
| Austerlitz                | L. 15.000 |
| Star Glider II            | L. 15.000 |
| Conflict Europe           | L. 15.000 |
| Oil Imperium              | L. 15.000 |
| Grand Monster Slam        | L. 15.000 |
| Sim City Desk             | L. 15.000 |
| Ritrova la Storia         | L. 39.900 |
| Fuori d'Inteso            | L. 39.900 |
| Il Dromedario Jo III      | L. 45.000 |
| Il Dromedario Jo IV       | L. 45.000 |
| Il Dromedario Jo V        | L. 45.000 |
| L'Inglese 1               | L. 45.000 |
| L'Inglese 2               | L. 45.000 |
| L'Inglese 3 Oxford        | L. 59.000 |
| Orizzonti                 | L. 45.000 |
| Paris - Dakar + 10 Game + | L. 50.000 |
| Intersound                | L. 29.000 |
| Memorizza                 | L. 45.000 |
| Paperoni De' Paperoni     | L. 45.000 |
| I TRE Porcellini          | L. 55.000 |
| Cappuccetto Rosso         | L. 55.000 |
| Baba Yaga                 | L. 55.000 |



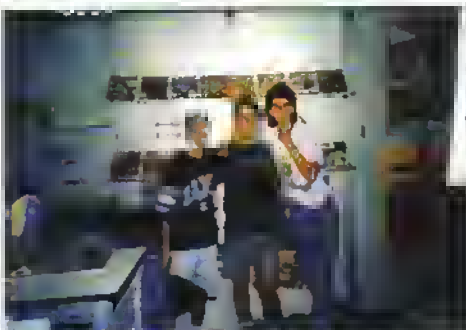
# SIM-ILE

## A UNO SHOW

# KNEWS



Nei giorni tra il 17 e il 21 Settembre, si è svolta a Milano la 25ª edizione del SIM III-FL IVES. Naturalmente la redazione di K non poteva mancare e, in occasione del tanto atteso evento, si è presentata al gran completo. Vediammo cosa è andata...



Sono Joffe da sinistra a destra: MAF, Simmesse a Dupont e Rex Alex Past Prof

I 12 finalisti si sono poi scontrati in un girone all'italiana nell'ultimo giornata. La finale è stata ripresa da Rai 1 (che la trasmetterà in occasione di uno spettacolo del dipartimento Scuola Educazione sulla realtà virtuale) e il vincitore (Fabio Massa, un nostro collaboratore), oltre a essersi guadagnato una bicicletta nuova, dovrà affrontare il campione della R&C Elgra nel corso della trasmissione "La Grande Sfida" presentata da Garry Scotti.

Anche K ha voluto "farsi sentire" organizzando dalla sfida di Sensible Soccer e di Lotus 11 o quattro giocatori. Purtroppo non c'è stato nessuna Sfida al Programmazione come quello che si disputò tre anni fa (per l'occasione Eric Matthews del Bitmap Brothers e i Fratelli Dardari sfidarono il pubblico rispettivamente a Speedball o Italy '90 Soccer), ma i visitatori hanno apprezzato ugualmente l'iniziativa iscrivendosi in gran numero.

In conclusione si è trattato di un'edizione del SIM che forse non ha brillato per la novità, ma che sicuramente, grazie ad alcune iniziative di richiamo, è riuscita a mantenere vivo l'interesse del pubblico per il settore videoludico.

**D**etinita semplicemente lara potrebbe essere un'offesa, dato che il SIM III-FL IVES '92 si è svolto a Milano, per la moltitudine di attività organizzate all'interno del padiglione. Protagonisti indiscussi sono stati i vari Network Radiofonici che, in collaborazione con gli espositori, hanno organizzato giochi, sfide e altre attività assai interessanti come concorrenti i visitatori stessi.

Da segnalare anche la presenza di moltissimi ostanti a personaggi famosi che, per l'occasione, sono stati intervistati in diretta radiofonica sotto gli occhi del pubblico. E non è finita. Tra i vari stand si poteva vedere di tutto, dalla Formula 1 di Alcei, ai vari spogliarellisti, e persino assistere ad alcuni incontri di catch femminile.

Anche l'industria del videogioco ha saputo dare spettacolo e questo grazie ai due campionati italiani che si sono svolti nella "Sala Videogioco" del padiglione 16: il Virtual Trophy e la terza edizione del Campionato Italiano di Videogioco, organizzati rispettivamente dalla R&C Elgra e dalla Rizzoli Grandi Opere in collaborazione con Giochi Preziosi, K e Game Power.

Per quanto riguarda la novità c'è solo da segnalare la presentazione ufficiale del MegaCD da parte della Sega. La Nintendo, purtroppo, non era presente alla manifestazione e chi si aspettava di trovare il SNES in veste ufficiale è rimasto deluso.

**TORNEI E CONCORSI**  
Come detto, gli eventi videoludici più eccitanti sono stati la terza edizione del Campionato Italiano di Videogioco e il Virtual Trophy. Lo ha di-

"Sala Videogioco", nonostante fosse una zona scomoda e difficile da raggiungere, è stata una delle più visitate.

Per quanto riguarda il Campionato Italiano, i 6 finalisti si sono scontrati a Olympic Gold, per Master System, ripresi dalle telecamere di Italia 7 che in collaborazione con la Giochi Preziosi aveva organizzato una telecronaca del torneo. Il commento era affidato a Stefano Gallini, aiutato dal nostro amico MBF a de Giorgio "Rad Fury" Fantini. La trasmissione dovrebbe andare in

onda verso novembre.

Il Virtual Trophy era invece disputato su Night Marc, un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizza il sistema Virtuality della W Industries distribuito in Italia dalla R&C Elgra. Il torneo ha visto un numero assai elevato di iscrizioni: tra i richiedenti sono stati selezionati 192 concorrenti (più 20 riserve) che si sono scontrati ad eliminazione diretta (64 concorrenti per ciascuna delle prime tre giornate della fiera) designando 4 finalisti per ogni giornata.



Ecco i quattro fortunati (più che altro, abili) vincitori del Torneo di Sanfide Soccer che si è tenuto al Sim-III-Fl Ives di quest'anno



## ASTIGAMES



Commodore Point



Tutte le ultime novità per:



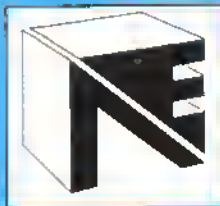
PC COMPATIBILI

SEGA GAME GEAR  
MEGA DRIVE

Nintendo  
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza  
in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI  
☎ (0141) 436853



**NEWEL srl** Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75  
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:  
TEL. (02) 33000036**

**Aperta anche  
il Sabato**

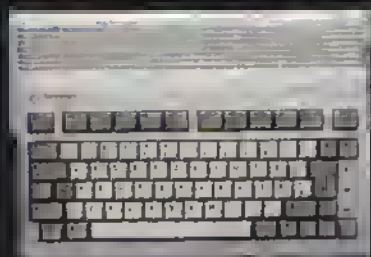
**Orari:**

**9.00 - 12.30**

**15.00 - 19.00**

**Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne**

## COMMODORE AMIGA 600



- IL NUOVO COMPUTER
  - 1 Mb RAM
  - GARANZIA COMMODORE ITALIA
- OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"**

**LIRE  
530.000**  
IVA COMPRESA

### SUPEROFFERTA

**STESSA CONFIGURAZIONE  
CON ESPANSIONE A  
2 Mb DI MEMORIA**

**LIRE  
630.000**  
IVA COMPRESA

**DISPONIBILE ANCHE VERSIONI:**

**CON HARD DISK INTERNO  
DA 40 Mb, 1 Mb RAM**

**LIRE  
890.000**  
IVA COMPRESA

**CON HARD DISK INTERNO  
DA 40 Mb, 2 Mb RAM**

**LIRE  
990.000**  
IVA COMPRESA

**NOVITÀ**

## ACCESSORI AMIGA 600

### ESPANSIONE DI MEMORIA

Porta a 2Mb la memoria  
dell'Amiga 600.

**LIRE  
149.000**  
IVA COMPRESA

### KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

Scheda interna per A600. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il vecchio 1.3 rendendo compatibile così quasi tutto il software del vecchio A500. ISTRUZIONI IN ITALIANO.UTILISSIMO!

**LIRE  
89.000**  
IVA COMPRESA

### DISCHETTI TOP - QUALITY "BULK"

DELLE MIGLIORI MARCHE COME:

SONY - PANASONIC - KAO - POLAROID

50 PEZZI  
100 PEZZI  
200 pezzi

L. 900 cad.  
L. 800 CAD.  
L. 700 cad.

### FANTASTICA NOVITÀ!!! DE LUXE PAINT 4.1

Nuovo programma grafico pittorico tutto  
in italiano **con Mouse Omaggio!**

**LIRE  
169.000**  
IVA COMPRESA

**OFFERTA DEL MESE**

### STAMPANTE COMMODORE M - 1270

**SILENZIOSISSIMA STAMPANTE  
A GETTO D'INCHIOSTRO  
ATTACCO PARALLELO PER AMIGA  
E PER QUALSIASI PC**

**LIRE  
248.000**  
IVA COMPRESA

### AMIGA SUPER - SCANNER

Nuovo scanner TOP QUALITY 400 DPI  
completo di interfaccia e software  
di gestione. Semplicissimo da usare.  
IN POCHI SECONDI TRASFERISCE  
DA CARTA A VIDEO. IL SOFTWARE TI  
PERMETTE DI MANIPOLARE LE IMMAGINI.

**LIRE  
269.000**  
IVA COMPRESA

### MOUSE PAD

Nuovo tappetino antistatico per il mouse,  
utilissimo!

**LIRE  
10.000**  
IVA COMPRESA

**Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.**

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari





# anteprime..

a cura di Derek de la Fuente e Andrea Minini

**E**bbene sì, e quanto pare, e nonostante ciò che si sente in giro, questo periodo è abbastanza ricco per gli utenti Amiga: Legends of Valour

Con i carti aprono nuovi fronti per il sistema Commodore. Ma i possessori di PC non ce ne vogliano; e, d'altra parte, come potrebbero, con un gioco come X-Wing in arrivo? In quanto ad Andrea Minini, il suo record, questo mese, è salito a 525 telefonate.

## The Walker

DMA/Pygnosis

DMA sono uno dei gruppi di designer migliori della Pygnosis (i programmatori di Lemmings), e ora stanno preparando tre nuovi giochi che dovrebbero uscire entro Natale.

Questo Walker (previsto per Amiga) è stato ispirato loro due anni fa da un demo del gruppo tedesco dei Red Sector che mostrava un grande meccanismo seniovente in uno scenario futuristico.

Lo sprite riempiva lo schermo e l'animazione era tecnicamente all'avanguardia, ma erano necessari tre dischetti di dati compattati per mostrare quella brevissima sequenza.

Quest'idea di un grosso robot con un'ampia possibilità di movimenti diede ai ragazzi della DMA l'ispirazione per disegnare uno sprite simile e costruirvi intorno un gioco: così, dopo due anni di progetti e di prove, è stato realizzato The Walker.

A prima vista il gioco sembra basilare, ma appena si entra nell'azione si viene coinvolti dalla semplicità dei comandi di controllo e dalla storia.

Centinaia di piccoli combattenti simili a formiche appaiono da ogni punto possibile dello schermo per sparare al Walker, che è circa 100 volte più grande degli sprite nemici ed è talmente flessibile che può ruotare i suoi cannoni per sparare tutt'intorno mentre la parte principale del corpo rimane nella stessa posizione. I cannoni sparano come mitragliatrici ad una frequenza di dieci colpi al secondo

facendo letteralmente a pezzi i soldati nemici.

Il gioco non è, tuttavia, così facile come poteva sembrare nella demo presentata da David Jones: ci sono cecchini molto precisi nei loro colpi, nascosti dietro le rocce; i nemici diventano sempre più grandi man mano che la difficoltà aumenta fino ad arrivare a carri armati

ed elicotteri grandi quasi quanto il Walker; ma niente paura! Disponete di missili teleguidati con cui potete mandarli in mille pezzi.

Sullo schermo avete lo status dei danni del Walker, la temperatura dei cannoni, e gli scudi. Abbiamo visto e giocato molti sparattutto ma ancora una volta i DMA sono riusciti ad aggiungere un'atmosfera ed un concetto unici, creando qualcosa di nuovo ed estremamente giocabile.

È uno di quei giochi che sembrano semplici ad una prima occhiata, ma che dovete giocare veramente a lungo per apprezzare a fondo.

## Lemmings II

Pygnosis

È probabile che questo seguito abbia un impatto ancora maggiore di quello del gioco originale, pur non avendo una presentazione molto diversa o sprite più grandi. Per la verità, Lemmings II lancia una delle sfide più intelligenti degli ultimi tempi.

Ora i Lemmings hanno maggiori possibilità di interazione con il giocatore: gli schermi sono così difficili che non si riesce ad immaginare come i DMA siano riusciti ad inserire trovate innovative in un gioco già così vasto.

Il concetto è sempre lo stesso, ma ora la 'barra' di comando contiene molte più opzioni ed oggetti con cui interagire, inoltre non c'è un limite di tempo: stavolta è il numero di lemming che si riescono a salvare e a far arrivare allo schermo successivo che influenza la durata della partita.

Il gioco ha cinque diversi schemi intervallati da scene teatrali umoristiche. Un esempio dei nuovi comandi inseriti è il palloncino: se lo selezionate e poi indicate un lemming con un puntatore, quest'ultimo inizierà a fluttuare in aria. Oppure il ventaglio, con cui potrete direzionare i lemming fluttuanti. Quando infine il poveretto sarà arrivato sull'obiettivo potrete usare un suo collega per sparare al palloncino e farlo atterrare. Potrebbe sembrare facile, ma non lo è, in realtà, richiede una certa abilità.

In questo nuovo gioco (sottotitolo Le Tribù) ci sono molti ambienti diversi: 'l'Inferno', 'il Medioevo', 'la Spiaggia', 'Sport', 'il Circo', 'le Caverne', 'Egitto', 'Highland', 'le Ombre', 'Classic' e 'lo Spazio'.

Ognuno di questi scenari ha una grafica particolare che stimolano il giocatore a proseguire per scoprire quali innovazioni ed idee siano state inserite più avanti. Tre dei canali audio sono dedicati alle quindici musiche che creano l'atmosfera particolare di ogni tribù, mentre il quarto riproduce gli effetti sonori.

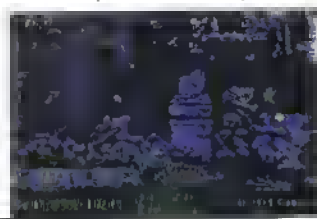
Lo scopo è di salvare più lemming possibile dalle dodici tribù, e ogni volta che completate gli scenari di una di queste, vi viene dato in premio il pezzo di un talismano. Più tribù portate in salvo e più pezzi guadagnate, fino ad arrivare al talismano completo che può essere di bronzo, d'argento o d'oro a seconda del numero totale dei lemming salvati. Non sarà facile, comunque: gli schermi sono più ampi e lo scrolling è nelle quattro direzioni, quindi è ancora più arduo tenere d'occhio tutti i lemming. Ci sono anche lemming ladri, quindi attenzione! Il gioco prevede dei particolari in più con un MB e due MB di Chip RAM. Speriamo di poterlo recensire nel numero di dicembre.

## Bart VS. the World

Acclaim

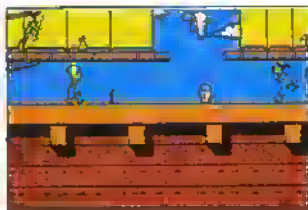
Il gruppo Arc, uno dei più importanti non soltanto nel campo delle console ma anche in quello dei giochi per computer, che attualmente sta preparando molti giochi per case come la Virgin o la Grandslam, sta inoltre convertendo la versione NES di questo gioco per Amiga.

Lo scenario del gioco è incentrato su Bart ed i suoi amici, tratti dalla serie televisiva. Si muove in quattro continenti: dalla Cina al Polo Nord, dall'Egitto





# anteprime



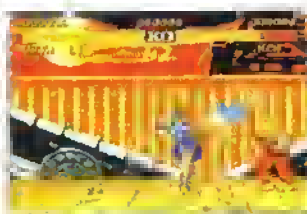
"Bartman" gli permetterà di volare e di accedere ad alcuni dei sotto-giochi inclusi: le Slot Machine, Puzzle (tipo gioco del tredici), il Simpson's Trivia Quiz (domande sulla famosa famiglia a cartoni animati), il vecchio gioco delle Tre Carte, una versione semplificata dello Shanghai.

In Cina il nostro eroe dovrà affrontare mostri marini ed il mitico Fu Manchu; ad Hollywood il gioco verrà presentato da scenari cinematografici...La peste è dotata di bombe con cui spazzare via chiunque osi tenergli testa!

Il gioco è vasto e dovrebbe essere disponibile verso Natale per la versione Amiga. La "palette" dispone di sedici tonalità di colori e la grafica è stata modellata sulla versione per NES (non troppo esaltante, vero!).

## Street Fighter II

US Gold



Il più popolare coin-op degli ultimi cinque anni! Questa l'unica definizione possibile per *Street Fighter 2*. Mai nelle sale giochi si erano verificate simili code per giocare, mai quattro e più cabinati dello stesso gioco erano stati acquistati dai gestori, insomma stiamo parlando di un successo senza precedenti.

Ora, dopo che gli utenti Amiga hanno lasciato il cuore insieme alle immagini della versione per Super NES, la US Gold viene in soccorso di tanti poveri videogiocatori disperati. La Creative Materials sta sviluppando il gioco per l'Amiga e considerando i suoi precedenti (*Final Fight* e *The Godfather*) la conversione non dovrebbe essere male (speriamo!). Il gioco utilizzerà 32 colori e disporrà di 3 sistemi di controllo differenti: uno con un joystick a due pulsanti, uno con un joystick normale e l'ultimo che sfrutterà joystick e tastiera per offrire una maggiore varietà di mosse. I fondali, purtroppo, non saranno animati ma, in compenso, manterranno un grado elevato di somiglianza a quelli originali. Il sonoro sarà virtualmente identico a quello del coin-op, con tanto di voci digitalizzate (ma, del resto, considerando la qualità del chip audio dell'Amiga era lecito aspettarcelo). L'uscita è prevista per il mese di dicembre (solo per Amiga con 1 Mb di RAM) e... indovinate chi salirà in testa alle classifiche di vendita?

## Lionheart

Thalion



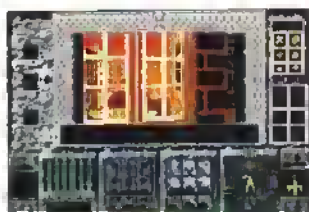
mai le case di software che proclamano di essere in grado di riprodurre la qualità dei giochi per console sull'Amiga sono più numerose dei bagnanti che affollano le spiagge di Riccione a Ferragosto. Nonostante questo *Lionheart* potrebbe avere tutte le carte in regola per garantirvi ore e ore di divertimento. I livelli di parallasse sono innumerevoli e sono utilizzati in un modo tale da ottenere un effetto di rotazione molto simile a quello del Super NES. Il demo che abbiamo potuto vedere

comprendeva solo un livello ma era già abbastanza impressionante tecnicamente: le musiche, gli effetti sonori, i colori, tutto è allineato al meglio, sfruttando le caratteristiche della macchina fino in fondo. Ovviamente non mancheranno piattaforme, mostri, guardiani di fine livello e tutti gli altri ingredienti che contribuiscono a creare un "hack'n'slash" di successo. Dai programmatori tedeschi, finora, sono sempre giunti dei capolavori di programmazione e sembra che *Lionheart* non sia destinato a sfigurare. Previsto per Amiga (1 Mb!) a Natale.

## Legends of Valour I - The Dawning

US Gold

A dicembre anche gli utenti Amiga potranno gioire dell'esperienza di un'avventura virtuale! *Legends of Valour* utilizzerà, infatti, la stessa tecnica già vista in *Ultima Underworld*, ottimizzando però il codice della versione per il 16 bit Commodore, in modo da poter garantire un'esperienza di gioco non frustrante anche agli utenti di macchine non accelerate. Il gioco



sarà disponibile anche per PC ma, sicuramente, la versione più innovativa sarà quella per Amiga: dopotutto gli utenti MS/DOS sono già abituati a certe meraviglie. Per migliorare la velocità di animazione sarà possibile ridurre le dimensioni della finestra di gioco e vi possiamo garantire che, con la finestra ridotta, anche su un Amiga 500 i movimenti sono decisamente veloci. Il livello di dettaglio è elevato in entrambe le configurazioni: nella città in cui ci si muove sono presenti centinaia di edifici, ognuno con il suo mobilio e con le sue finestre da cui, ovviamente, è possibile sbirciare.

Come sempre non mancano i dungeon: ce ne sono almeno una dozzina pronti da esplorare e con moltitudini di mostri infuriati da affrontare.

Per saperne di più non resta che aspettare il prossimo numero in cui continueremo di fornirvi una recensione completa.

## X-Wing

Lucas Arts

È dal lontano 1977 che schiere di videogiocatori sognano di poter pilotare sulle loro macchine da gioco uno dei caccia ala X di *Guerra Stellari*. Ora questo sogno si sta per trasformare in realtà: la Lucas Arts deve infatti lanciare *X-Wing*, un simulatore di combattimenti spaziali, ambientato nell'universo della saga fantascientifica più famosa del mondo.

A vostra disposizione avrete sia i caccia ala X, sia quelli ala A e ala Y, ovviamente ciascuno dei tre avrà le proprie caratteristiche che lo distingueranno in fase di combattimento. Come nei film interpreterete la parte di un giovane pilota che comincia a farsi le ossa nelle file della ribellione, potrete giocare tre campagne diverse, ognuna composta da dieci e più missioni.

Il gioco si avvarrà delle tecniche di programmazione già viste in *Secret Weapons of the Luftwaffe*, ovviamente riviste e migliorate, e del fantastico sistema sonoro *Smuse* che garantisce una colonna sonora interattiva. Ovviamente il paragone con la serie di *Wing Commander* sarà inevitabile, entrambi i giochi, infatti, sfruttano degli intermezzi grafici per collegare le varie missioni all'interno di una trama in costante evoluzione. In ogni caso, le promesse della Lucas Arts fanno sperare in un prodotto di alta qualità, che non mancherà di appassionare tutti i numerosi appassionati della serie di *Guerra Stellari*, per tutti gli altri bisognerà aspettare l'arrivo del gioco finito e, come al solito, la nostra recensione completa.



# PERFORMANCE by G.P.

VIA 4 NOVEMBRE, 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)  
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI  
PER RIVENDITORI  
CASH & CARRY**

## COMMODORE - AMIGA

| Articolo                                    | Prezzo (IVA inclusa) |
|---|----------------------|
| AMIGA 500                                   | L. 690.000           |
| AMIGA 500 PLUS                              | L. 650.000           |
| AMIGA 600                                   | L. 580.000           |
| AMIGA 600 CON HARD DISK                     | L. 950.000           |
| MONITOR COLORE PER AMIGA                    | L. 450.000           |
| CDTV COMMODORE                              | L. 990.000           |
| AMIGA 2000 2.0                              | L. 1.200.000         |
| MODULATORE AMIGA                            | L. 60.000            |
| ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA               | L. 65.000            |
| ESPANSIONE 1 MB AMIGA PLUS                  | L. 119.000           |
| ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500                 | L. 190.000           |
| ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500                   | L. 250.000           |
| DRIVE ESTERNO AMIGA                         | L. 140.000           |
| SCHEDA JANUS DIVENTA PC                     | L. 300.000           |
| SCHEDA AT - ONCE AMIGA / PC                 | L. 410.000           |
| HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB                 | da L. 690.000        |
| MODEM AMIGA                                 | da L. 275.000        |
| SCANNER AMIGA                               | L. 450.000           |
| DIGITALIZZATORE AMIGA                       | L. 450.000           |
| VIDEOGENLOCK                                | L. 35.000            |
| INTERFACCIA MIDI AMIGA                      | L. 35.000            |
| KICKSTART 1.3                               | L. 75.000            |
| KICKSTART 2.0                               | L. 89.000            |
| MOUSE AMIGA / OTTICO                        | L. 85.000            |
| ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO               | L. 89.000            |
| COPRICOMPUTER AMIGA PLEXIGLAS               | L. 15.000            |
| KIT 4 JOYSTICK AMIGA                        | L. 25.000            |
| MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE) | L. 29.000            |
| BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE 10 AMIGA)           | L. 19.000            |
| TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)          | L. 39.000            |
| DISCHI II 3 1/2" DF - DD E 5 1/4" DF - DD   | da L. 1.000          |
| GIOCHI E PROGRAMMI                          | da L. 10.000         |

**Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64**

| Articolo                                    | Prezzo (IVA inclusa) |
|---|----------------------|
| JOYSTICK BEP BOP MANUALE                    | L. 10.000            |
| JOYSTICK BEP BOP CON AUTOFIRE               | L. 15.000            |
| JOYSTICK BEP BOP MICROSWITCHES              | L. 25.000            |
| JOYSTICK CLASSIC AUTOFIRE IMP. ANATOMICA    | L. 15.000            |
| JOYSTICK CLASSIC MICROSW. IMP. ANATOMICA    | L. 10.000            |
| SENSUK JOYSTICK DIGITALE C64/AMIGA          | L. 39.000            |
| DUPLICATORE CASSETTE PER C64                | L. 15.000            |
| REGOLATORE TESTINE PER REGISTRATORE C64     | L. 15.000            |
| PENNA OTTICA-GRAFICA C64 E AMIGA CON PROGR. | L. 29.000            |
| CAVO SCART TV MONITOR PER C64 E AMIGA       | da L. 19.000         |
| PORTACASSETTE MULTIBOX COMPONIBILI          | L. 3.500             |
| TAPPETINO MOUSE ANTISTATICO                 | L. 12.000            |
| SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR              | L. 20.000            |
| PORTADISCHI 3 1/2" E 5 1/4" IN VARIE MISURE | da L. 4.500          |

## STAMPANTI

| Articolo                                | Prezzo (IVA inclusa) |
|---|----------------------|
| STAMPANTE BIANCO / NERO AMIGA - PC      | L. 349.000           |
| STAMPANTE COLORE AMIGA - PC             | L. 479.000           |
| STAMPANTE 24 AGHI COLORE AMIGA - PC     | L. 749.000           |
| NASTRI PER STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE | TELEFONARE           |

## RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

### SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:

02/6128240 - 02/66016401

oppure scrivete al nostro indirizzo.

I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato

dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

## CONFIGURAZIONI PC

### 286 16 MHZ - 1 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - SCHEDA VGA
  - HARD DISK 40 MB
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR VGA COLORE
- L. 1.300.000**

### 386 SX 25 MHZ - 2 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - 1 DRIVE 5 1/4 1.2
  - SCHEDA VGA 512 K
  - HARD DISK 52 MB
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR VGA COLORE
- L. 1.750.000**

### 386 DX 40 CACHE 64 K - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - 1 DRIVE 5 1/4 1.2
  - SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
  - HARD DISK 80 Mb
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- L. 2.350.000**

### 486 DX 33 MHZ - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
  - 1 DRIVE 5 1/4 1.2
  - SCHEDA VGA SUPER 1Mb
  - HARD DISK 105 Mb
  - TASTIERA ITALIANA
  - MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- L. 2.990.000**

### PC NOTEBOOK 386 16 - 2Mb - HD 40Mb

**L. 2.600.000**

### PC NOTEBOOK 386 25 - 2Mb - HD 60Mb

**L. 2.900.000**

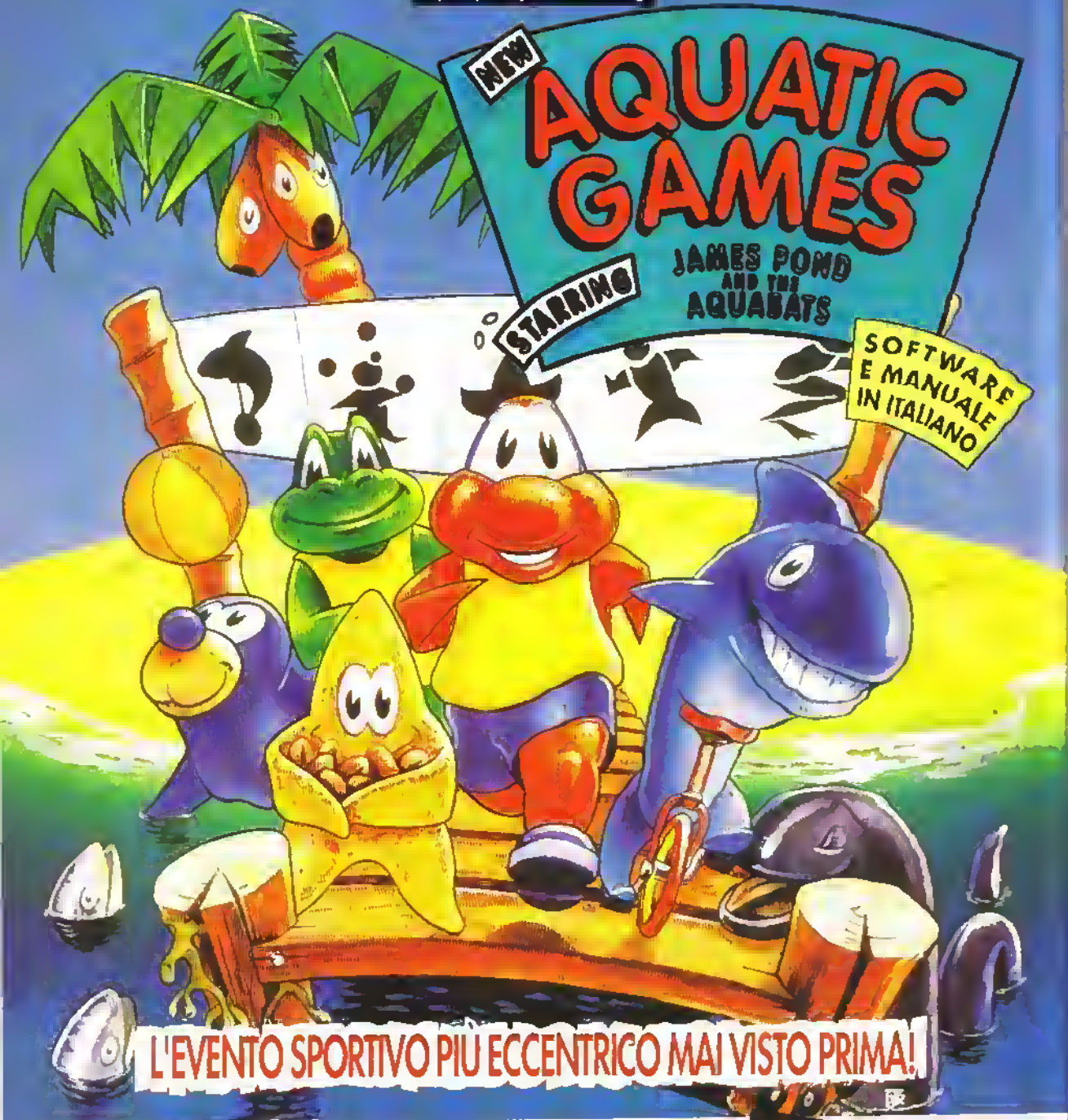
**GIOCHI E PROGRAMMI  
SEMPRE NUOVI PER PC  
TELEFONARE PER LISTINO PREZZI**

## ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3 1/2" 1/2 E 5 1/4"
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N E COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONORE SOUND BLASTER

**PAGAMENTI RATEALI DA E. 50.000 MENSILI**





**L'EVENTO SPORTIVO PIU' ECCENTRICO MAI VISTO PRIMA!**

Unitevi a Pond e ai suoi amici per divertirvi un po' a giocare prima della loro prossima missione importante! Pond deve essere nel pieno della forma per poter affrontare quel farabutto del Dr. Maybe, e così si allena in stravaganti gare come il tuffo da 100 metri. Salto in lungo con un piede solo e poi salto alla rina e agli ostacoli. Azioni dinamiche alquanto "insolite" vi assicurano un divertimento senza precedenti!

Disponibile per AMIGA e ST



**MILLENNIUM**

CTO



40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/E  
Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

Published by



# Giocare nel 2000

**In campo informatico un anno equivale a un secolo, e fare delle previsioni è difficile se non impossibile, ma quando a parlare è il presidente della Electronic Arts le cose cambiano.**



Trip Hawkins, presidente della Electronic Arts

**I**n un discorso tenuto a Los Angeles nel dicembre dello scorso anno durante il convegno "Interviews '91", Trip Hawkins, presidente della Electronic Arts, delineava il futuro del multimedia per questa decade.

Pubblicare un intervento vecchio di un anno potrà sembrare come scrivere della minestrina riscaldata, ma pensiamo che una volta che l'avrete letto converrete con noi che è tutt'ora di grande attualità. Anzi, se avessimo lasciato la data di questo intervento nessuno ci sarebbe accorto che risale al dicembre del '91.

In effetti, Hawkins parla a un pubblico di addetti ai lavori del settore informatico e cinematografico - di progetti a lungo termine, di ipotesi future la cui fattibilità è ancora tutta da verificare. Non c'è niente di quello che segue che è stato reso obsoleto dai fatti. D'altro canto, le opinioni di Trip Hawkins su un mondo, quello del software libero, che conosce da più di una decina d'anni hanno un potere predittivo, facendoci aprire gli occhi su alcuni degli aspetti più complessi di quello che per molti di noi è un semplice divertimento.

In questi ultimi mesi, Hawkins è passato alla guida del progetto CD nato dalla collaborazione tra Matsushita, Warner ed Electronic Arts. Progetto che, a giudicare dalle ultime voci che circolano nell'ambiente (si parla di tecnologie RISC realizzate dagli stessi designer del chip set Amiga), sembra possa costituire un deciso passo in avanti nel tentativo di portare il multimedia al mercato di massa.

Leggendo oggi l'intervento di Hawkins, di cui pubblichiamo un'ampia sintesi (il testo integrale è lungo ben 14 cartelle), ci si può rendere conto di come la EA stia cercando in ogni modo di guidare il mercato nella direzione che ritiene migliore per tutti. Giudicate voi.

Perché ci troviamo qui? Fondamentalmente per risolvere un problema matematico, e cioè il mistero dei dodici miliardi di dollari scomparsi. Lasciate che vi spieghi.

Se mettiamo a confronto il fatturato dell'industria cinematografica con quello delle industrie che si occupano di divertimento interattivo, notiamo che sono all'incirca delle stesse dimensioni. Il

totale ricavato dalla vendita di biglietti delle sale cinematografiche l'anno scorso negli Stati Uniti era di 5 miliardi di dollari circa, mentre sono stati spesi più soldi per i coin-op a furia di monetine, circa 7 miliardi di dollari. Se un mercato ha la possibilità di entrare nelle case, e destinato ad ingrandirsi, poiché è molto più facile e comodo divertirsi a casa propria. Sempre confrontando i dati riscontrati durante lo scorso anno in America, vediamo che il mercato del home video si aggira intorno ai 14 miliardi di dollari, circa il triplo di quello cinematografico. Verrebbe da chiedersi perché, e la risposta è molto semplice. Perché esiste il sistema VHS: ottima qualità, buon prezzo e standard unico e universale... e questo da solo ha trainato il mercato fino alla cifra sopracitata, soltanto negli Stati Uniti: il che, naturalmente, significa che il mercato mondiale è molto, molto più ampio.

Osservando il mercato del divertimento interattivo abbiamo quei 7 miliardi di dollari dei coin-op a cui possiamo aggiungere tutti i differenti formati

esistenti: Nintendo, Sega, NEC, IBM, Apple, Commodore, ecc. L'intero fatturato del software l'anno scorso è stato di 2 miliardi di dollari... invece che 14 miliardi.

Sembra uno di quei problemi di algebra che si svolgono alle medie: trovare l'incognita. Dove sono quei 12 miliardi di dollari mancanti? La mia personale speranza è che per la metà degli anni '90 si potrà avere a casa propria un sistema universale che riunisca tutte le forme digitali di divertimento, sia passive che interattive - e se ciò accadrà riusciremo a recuperare quei 12 miliardi di dollari. Naturalmente sarà un computer, e quindi una fantastica macchina per giocare, per le simulazioni, per il cinema interattivo, la televisione interattiva e il software educativo.

Potrebbe avere mille tipi di applicazioni, come fare la spesa, compiere operazioni bancarie, scattare fotografie e molto altro ancora. Ma oltre ad essere un computer, sarà un ricevitore di TV via cavo, e visto che la TV via cavo si doterà presto di una rete



In questi giorni Talobyte/Virgil Games, il gioco per CD-ROM che secondo molti farà la prima pietra militare dell'interattivo multimedia

# Giocare nel 2000



Un CD della Philips. La società olandese è stata la prima ad annunciare un lettore CD per applicazioni multimediali, ma il primo modello ha raggiunto i consumatori italiani solo in questi giorni.

a fibre ottiche sarà necessario un terminale computerizzato. Perché quando si passerà da 60 canali (l'offerta di canali di un sistema di TV via cavo odierno) a 1000 canali, l'utente non se ne starà lì a farli scorrere col telecomando: avrà bisogno di un computer che gli permetta di interagire con una simile sistema e lo aiuti a trovare le informazioni di cui ha bisogno.

Naturalmente, se questo ricevitore - questa scatola - utilizzasse la tecnologia CD ROM, si potrebbe ascoltare musica o assistere a spettacoli cinematografici digitali. Quindi si potrebbe avere una scatola che copre tutti i settori dell'entertainment. E questa scatola potrebbe essere la stessa usata dagli studenti a scuola, la stessa impiegata nelle applicazioni di formazione professionale, fino a diventare onnipotente come il VHS.

Ora tutto si riduce a vedere come la nostra industria possa raggiungere un risultato simile nei prossimi cinque o dieci anni. Ecco perché siamo qui ed ecco di cosa voglio parlarvi: di questo sogno che riguarda l'industria del software, l'industria dell'hardware e l'industria dei mass media.

## HARDWARE

"Ci sono circa quindici sistemi di CD ROM, diversi ed incompatibili tra loro, che sono già stati introdotti sul mercato, e almeno sei ricevitori di TV via cavo, anch'essi incompatibili tra loro: ci troviamo quindi di fronte a venti tecnologie diverse in competizione per la stessa fetta di mercato.

L'incompatibilità di queste macchine è un gravissimo problema: non si tratta del problema che si può riscontrare tra VHS e Betamax, poiché qui si parla di un sistema di sviluppo e non semplicemente di un sistema di registrazione. Con il

software per computer si tratta fondamentalmente di un discorso di progettazione, sviluppo e produzione: come prendere una

BMW e tentare di trasformarla in una Mercedes con un martello.

In alternativa, abbiamo l'opportunità di creare un "cavallo di Troia" che coinvolga tutte queste opportunità nelle case degli utenti... perché tutti questi frammenti di mercato - musica, cinema, TV via cavo, computer, video giochi - hanno bisogno della stessa cosa! Perciò se prendiamo tutte queste applicazioni e le infiliamo in una scatola, prima o poi sicuramente qualcuno troverà una buona ragione per acquistarla. Ed è probabile che siano applicazioni quali la musica, il cinema e le trasmissioni via cavo che porteranno al successo quest'installazione di base piuttosto che le applicazioni interattive, proprio perché queste ultime sono nuove, e perciò meno comprensibili dal grande pubblico.

Ci sono due tipi di domanda: chi vuole un sistema "home office" e chi vuole un videogame. Nel primo caso è probabile che la scelta cada su un PC compatibile (o su un Macintosh), nel secondo potrà cadere su una macchina a 16-bit, di un costo approssimativamente inferiore ai 200 dollari. Questo delle cartucce per le console a 16-bit è il mercato più in crescita al giorno d'oggi. E questo riguarda da molto vicino un eventuale progetto di console multimediale, perché chi acquista una macchina a 16-bit spendendo 150 dollari o giudica il suono e la grafica sullo schermo, difficilmente si convincerà ad acquistare una simile macchina con un lettore CD ROM, poiché, non essendo il modo in cui vengono immagazzinati i dati ad influenzare la precisione e la definizione del sistema, ma l'architettura della macchina stessa, le differenze sarebbero difficilmente riscontrabili. Mettere un lettore CD ROM in una macchina a 16-bit sarebbe come cercare di trainare un TIR con una bicicletta. Quindi è innanzitutto un problema di hardware - che non è competitivo. In secondo luogo, tutti i formati CD annunciati si focalizzano esclusiva-

mente su una parte ristretta del mercato.

Un altro aspetto del problema è la tecnologia di compressione che, nonostante venga discussa e studiata negli ambienti informatici, interessa soprattutto le case cinematografiche, perché saranno loro ad avere il problema di comprimere immagini video. La mia personale opinione, riguarda un sistema multimediale, è che la macchina dovrebbe avere un'immagine di qualità "broadcast" (cioè professionale, NdR), che è superiore a quella del VHS, una qualità audio da CD, che è superiore a quella di un televisore, e la possibilità di mettere almeno un'ora o più di programma su un singolo CD-ROM. Attualmente, questi standard sono molto difficili da raggiungere. Un'altra area, a mio parere ancora più importante per le applicazioni interattive, è l'animazione. Non basta inserire immagini video su un CD-ROM perché semplicemente si trasformerebbe il computer in un VCR digitale. La vera ragione per cui uno compra qualcosa di interattivo è perché vuole interagire. E se uno interagisce vuole interagire in tempo reale. Facciamo un esempio. Ammettiamo che siate pilotando un aereo in una simulazione e muovete la cloche verso destra: quanto velocemente dovranno cambiare i pixel sullo schermo per darvi l'impressione di essere veramente alla guida di un aereo? Il calcolo può essere fatto in termini di pixel al secondo, ma il risultato finale deve essere come nella realtà. Quindi, la pietra di paragone sarà ovviamente la televisione, che ha una frequenza di animazione di circa sei milioni di pixel per secondo (ovvero elabora 30 fotogrammi - 25 nel sistema PAL - al secondo).

I video game a 16-bit, i personal computer e i CD ROM hanno invece una frequenza di animazione di un milione di pixel al secondo; molto meno di ciò che riesce a fare la televisione.

Potreste prendere un ragazzino e dirgli: "Ok, vedi di quel coso sullo schermo? Quella è la tua astronave. Ora devi andare sul pianeta X a salvare la principessa", e probabilmente lui vi risponderebbe: "Va bene, andiamo!". Ma un adulto vi risponderebbe: "Quella non sembra affatto un astronave, e io non voglio andare su nessun pianeta X!". Ci sono differenze enormi tra il coinvolgimento fantastico-erotico di un bambino e quello di un adulto; e io credo che finché non raggiungeremo una definizione all'altezza di quella di un normale televisore sarà molto difficile riuscire a coinvolgere un adulto. Una volta fatto questo il soggetto in questione può realmente cominciare a pensare alla cosa come ad una sorta di TV interattiva, e allora potrete dirgli: "Fino ad ora sei stato lì a guardare la TV, ma ora puoi interagire con lo spettacolo, controllarlo, crearlo secondo i tuoi desideri", e finalmente il coinvolgimento sarà totale.

Tornando a parlare di CD ROM, bisogna dire che attualmente sono troppo lenti sia in termini di velocità di trasferimento che di tempo di accesso. Per migliorare le capacità di un CD ROM si potrebbe utilizzare, per esempio, una tecnologia di compressione che consenta di aumentare la velo-

# Giocare nel 2000

cità di trasferimento; oppure aumentare la velocità di rotazione del disco, per velocizzare sia il trasferimento che l'accesso: oppure, infine, arrivare all'uso di differenti tipi di laser (a luce blu, per esempio) che permettono una maggiore densità dei dati sul disco e quindi aumentano la velocità di accesso e trasferimento.

Un altro fattore di primaria importanza è rappresentato dall'interfaccia utente. La gente ha la tendenza di complicare i computer: quando ero alla Apple, molto tempo fa, facevo parte di un gruppo il cui compito era quello di sviluppare un'interfaccia grafica. Ci uovavamo di fronte a diverse scelte. Ad esempio, scoppio una vera e propria guerra di religione su quanti pulsanti avrebbe dovuto avere il mouse. C'era chi sosteneva che avrebbe potuto averne almeno cinque o sei e chi, come me, sosteneva che "se c'è soltanto un bottone la gente non dovrà chiedersi quale schiacciare!". In un sistema ben progettato ci sono pochissime cose da fare, in modo che la scelta per l'utente risulti ovvia.

L'ultimo argomento che riguarda l'hardware è il prezzo. Quanto è disposta la gente a pagare un sistema del genere? Il fulcro della questione sta nella differenza tra lanciare qualcosa di "migliore" e qualcosa di "nuovo"... è molto più facile introdurre qualcosa di "migliore". Prendete il mercato musicale: quando sono stati introdotti i CD audio, c'erano 92 milioni di persone che sapevano già cos'è la musica: l'amavano e compravano registrazioni su nastro o su vinile. Se consideriamo anche soltanto un 8% di cosiddetti "innovatori" rimangono comunque molti milioni di possibili acquirenti e quindi è presumibile che il lancio di un sistema musicale "migliore" abbia successo. Non importa quale sia il prezzo, anche perché una volta che viene introdotto il prodotto sul mercato, i prezzi cominciano automaticamente a scendere.

Se si lancia, invece, qualcosa di completamente nuovo, le cose sono completamente diverse. Bisogna spiegare agli acquirenti di cosa si tratta e perché dovrebbero comprarlo. Questa è la ragione per cui nella nostra industria si parla di computer e multimedia e CD-ROM. Perché queste cose sono in giro da parecchio tempo e quando la Nintendo ha annunciato il suo sistema CD-ROM ha detto: costerà 99 dollari, vendite previste 10 milioni di pezzi in tutto il mondo. I due elementi chiave sono il prezzo, ma anche il fatto che il prodotto è indirizzato a chi già conosce i videogiochi e sa cosa si può fare con un CD-ROM.

Quindi, in conclusione, la famosa scatola di cui ho parlato all'inizio dovrebbe costare intorno ai 500 dollari e dovrebbe essere presentata come un sistema audio e cinematografico/televisivo (il cavallo di Troia di cui sopra). Raggiungere questi obiettivi significa aver realizzato il primo passo".

## SOFTWARE

Parliamo ora di software. Prima di tutto, per avere del software è necessario che esistano delle case di software. Voglio dire, quante case di software stanno davvero facendo soldi? E sto parlando di softwa-

re multimediale e per computer... queste case negli ultimi anni hanno visto diminuire sempre di più i loro volumi di vendita. Con tutto il rispetto verso la tecnologia multimediale, quello di cui hanno veramente bisogno le case di software sono i clienti. Non ci sono milioni di persone con il loro lettore pronto in attesa del nostro software. E questa è una delle ragioni per cui l'Electronic Arts non ha ancora realizzato software per CD-ROM (e vale ancora tutt'oggi, NdR).

La settimana scorsa parlavo con Ken Williams della Sierra e mi diceva che "la versione di Mother Goose su CD-ROM ha venduto molto bene". "Quanti?", gli ho chiesto io. "Seimila" ha risposto... Ho pensato: "Accidenti, abbiamo venduto duecentomila copie di N.H.L. Hockey per Sega Genesis, ci dev'essere qualcosa che non quadra, non credete?". Personalmente, mi piacerebbe molto creare dei prodotti su CD-ROM, ma non è un mercato redditizio. Non ci sono clienti, e quando riusciremo ad averne qualcuno, avremo bisogno di avere un unico standard, per non dover lavorare su decine di sistemi. Ma ovviamente sto sognando, perché non è questa la realtà. Ma questo è il problema più importante per una casa di software.

Che tipo di sistema verrà usato per sviluppare il software? Deve avere un costo limitato, perché bisogna sviluppare più titoli contemporaneamente e avere diverse possibilità di sviluppo. Non si possono spendere troppi soldi per il sistema di sviluppo, e questo è un errore che hanno commesso molte case di hardware. Il sistema di sviluppo del Super Famicom, ad esempio, costava 100.000 dollari e poteva essere usato esclusivamente per creare giochi per Super Nintendo. Inoltre c'era un altro sistema di sviluppo che costava altri 100.000 dollari che serviva per creare il sonoro. E naturalmente quando lanciarono il SNES in Giappone avevano soltanto due titoli disponibili. E quando lo lanciarono in America avevano soltanto due titoli. Non è una bella idea lanciare un nuovo sistema hardware con soltanto due titoli. Naturalmente la Nintendo può farlo, ma a lungo andare non è neanche nel loro interesse.

E poi un sistema di sviluppo deve essere riutilizzabile, in grado cioè di sviluppare programmi per diverse piattaforme, e magari diffuso come il Macintosh o il PC, perché molti sviluppatori già producono "strumenti" per queste macchine che possono essere usati per realizzare un gioco senza dover ogni volta reinventare

la ruota.

Ora, uno degli argomenti di questo convegno è lo studio interattivo, lo studio completamente digitale. Penso che sia un'ottima idea, ma allo stesso tempo penso che sia poco pratica per gli alti costi che implica. Almeno nella fase iniziale. Penso che si passerà attraverso un periodo di transizione. Inizialmente avremo soltanto gli strumenti basilari, come compilatori e assembler per giungere solo in seguito ai più esotici come programmi di rendering e ray-tracing... e le ragioni di questo periodo di transizione sono molto semplici: quando esce una nuova piattaforma hardware ci vuole un po' di tempo per capire come sfruttarla al meglio. Inoltre, la macchina del consumatore medio non ha molta memoria. Un utente non non è un'azienda che se deve acquistare un computer per la contabilità compia un Macintosh con 8 MB di memoria RAM e risolve tutti i problemi. Con 8 MB si possono fare un mucchio di cose divertenti: usare programmazione object-oriented, linguaggi di livello superiore, ecc. Ma questi "strumenti" creano coespansione una volta compilato il codice, e va a finire che il programma usa troppa memoria e gira lentissimamente.

Nel mercato consumer quello che conta è che i programmi siano piccoli e girino molto veloce. E quindi per la maggior parte vengono ancora programmati in assembly con un po' di C. E così sarà anche per questo ipotetico nuovo sistema. Prima di passare a strumenti di sviluppo più avanzati ci vorrà il suo tempo.

Un altro argomento è quello del software design. La mia filosofia è che i buoni prodotti devono essere semplici e intensi e avere spessore. Semplicità significa immediatezza: uno deve guardare la schermata iniziale e comprendere entro 20 secon-



Un lettore CD-ROM della NEC. Abituatevi a vedere aggessi del genere e fianco del vostro computer perché il futuro - dicono - è nel CD-ROM.





Il CDTV della Commodore è stato il primo apparecchio multimediale per la famiglia ad essere lanciato sul mercato

di di cosa si tratta, deve rimanere affascinato e colpito in modo da voler proseguire. Intensità significa che la macchina deve essere sfruttata al massimo: la grafica ed il sonoro devono contribuire a creare qualcosa di dinamico ed eccitante sullo schermo, che competa con quello che si è abituati a vedere al cinema o in TV. Spessore vuol dire creare qualcosa di simile all'oceano, ci sono migliaia di persone diverse sulla spiaggia; alcuni bambini si limitano a bagnare i piedi sul bagnasciuga, altri si mettono a nuotare vicino alla riva, altri si mettono la tuta da sommozzatore e fanno immersione. Questo significa lasciare l'utente libero di decidere il grado di complessità e di spessore del programma, senza costringerlo a fare cose che non vuole fare. Ci devono essere gradi di interazione diversi, e questo è il vantaggio della tecnologia dei computer: la possibilità di avere un'intelligenza artificiale che faccia agire gli altri personaggi se non vogliamo prenderne noi il controllo diretto.

L'ultimo argomento di cui voglio parlarvi riguarda i costi di produzione, cioè di sviluppo, del software. La Electronic Arts ha un'esperienza quasi decennale nel campo della progettazione, dello sviluppo e della produzione di software: abbiamo pubblicato centinaia di titoli, abbiamo lavorato con celebrità del mondo dello sport e creato molti giochi sportivi, ma non abbiamo mai pubblicato un titolo basato su un film. E questo per una ragione molto semplice: le case cinematografiche vogliono troppi soldi per i diritti. Per rimanere al di sotto di un certo tetto nei costi di produzione avevamo dovuto utilizzare programmatore di "serie C", e abbiamo preferito continuare a mantenere un certo standard di qualità.

Il messaggio per le case cinematografiche è questo: se volete lavorare con i migliori esperti di divertimento interattivo dovete abbassare i costi della produzione e collaborare con loro, magari

attraverso delle joint-venture, e aiutarli a creare un'esperienza interattiva veramente interessante che possa utilizzare realmente il film. Il prodotto così potrebbe essere qualcosa di più di una semplice operazione di marketing con il titolo di un film sulla confezione. Potrebbe succedere in futuro che vengano appositamente scritte nei copioni delle scene ulteriori per le versioni interattive dei film, anche se forse sarebbe troppo costoso. L'alternativa potrebbe essere che la casa di software vada sul set con una sua troupe per filmare un proprio film mentre gli attori stanno girando quello "normale". Dato che si renderebbe necessario convertire le immagini in formato digitale non ha davvero importanza se gli attori si muovono realmente sulla scena, poiché si potrà simulare comunque la loro recitazione. Tutto quello che si dovrà fare sarà recarsi sul set con un fotografo e un cameraman e filmare parte dei loro movimenti e scrivere dei nuovi dialoghi per la versione interattiva. Poi sarà sufficiente fare recitare questi dialoghi agli attori in studio. Questo tanto per ribadire che non è necessario pensare a budget astronomici.

## MASS MEDIA

Cominciamo a parlare di quello che possiamo fare tutti quanti insieme nel prossimo decennio. Tanto per cominciare possiamo girarci in giro ed osservare ciò che già esiste sul mercato in tutte le sue forme: così come video giochi, giochi per computer, arcade. Se non avete giocato un computer di recente vi consiglio caldamente di farlo. Andate in un parco di divertimenti e provate alcune delle esperienze tecnologicamente più avanzate: per esempio fate un giro a "Back to the Future" ("Ritorno al Futuro" NdT) degli Universal Studio, un'ottima combinazione di elementi meccanici, cinematografici ed interattivi.

È necessario fare un'accurata analisi del mercato dei video giochi se si vuol conoscere ciò che il consumatore si aspetta. Se foste un produttore esecutivo di Hollywood dovrete tentare di fare una joint-venture con una casa di software per creare qualche buon titolo, invece di rimanere dietro le quinte e dire "Non ho bisogno di saperne nulla, lascio che dei miei copyright se ne occupi il mio agente". Se desiderate entrare in questo mercato, dovrete cercare le persone migliori del campo e tentare di accordarvi con loro per realizzare qualcosa.

D'altro canto, se siete un produttore esecutivo di società della Silicon Valley dovrete parlare con le case cinematografiche e spiegarvi accuratamente di cosa tratta la vostra tecnologia.

Infine, se siete un creativo che lavora in una di queste società di divertimento interattivo, dovrete cominciare a studiare Hollywood, nel vero senso della parola; leggere molti libri e vedere molti film, comprare una videocamera e sperimentare che cosa significhi tentare di realizzare uno spettacolo cinematografico. Se facciamo tutto questo, allora siamo pronti per creare questa nuova Hollywood: se lo facciamo, abbiamo l'opportunità di cambiare lo stile di vita della gente. Abbiamo parlato a lungo dei problemi tecnici e di come far soldi, ma la cosa più importante è che cambieremo realmente lo stile di vita delle persone. L'interazione è il modo più semplice e sicuro di stimolare la loro intelligenza.

## Il metodo di sviluppo-software Roger Corman

Trip Hawkins dice di adottare il metodo di sviluppo-software Roger Corman (il famoso regista americano noto per la sua capacità di produrre film con budget limitatissimi). Di cosa si tratta? Va lo spiega Hawkins stesso. "Sviluppare il software deve costare poco. Facciamo un esempio. Circa 10 anni fa abbiamo creato un gioco di basket con Dr. J, alias Julius Erving. Innanzitutto ci voleva la firma di Julius Erving. Abbiamo trovato un titolo che conosceva l'agente di Erving e l'abbiamo pagato per convincere l'agente a farlo firmare. Poi siamo andati da Erving e gli abbiamo offerto delle azioni della società, invece di dargli un assegno con tanti zeri, e l'abbiamo convinto del valore educativo di quello che stavamo facendo. Abbiamo così ottenuto la sua firma con un anticipo di soli 20.000 dollari - e al tempo era il più grosso nome dell'NBA - e delle royalty del 2,5%. Poi avevamo bisogno di effetti sonori per il gioco. Così abbiamo preso un registratore, abbiamo comprato un paio di biglietti per una partita dei Golden State Warriors - deducibili dalle tasse - e abbiamo registrato il sonoro mentre guardavamo la partita. Poi abbiamo dovuto risolvere il problema della grafica, visto che il C64 non aveva grandi capacità grafiche. Abbiamo così tolto 8 giocatori su 10. Ora potevamo sfruttare la potenza d'animazione al meglio e abbiamo messo in campo solo due giocatori ed è nato Dr. J & Larry Bird go one-on-one".

MAKI  
INTERNATIONAL

una fonte completa di accessori  
per il tuo Game Boy

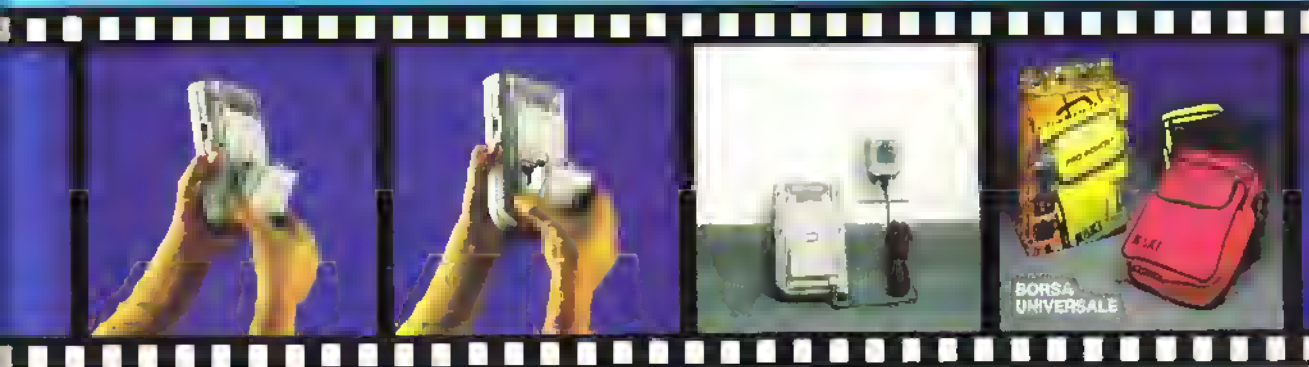


ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC



ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

HTD

<http://speccy.altervista.org/> HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

Nintendo, Game Boy, Maki, Actionpak  
sono marchi registrati delle rispettive  
case produttrici

34121 TR  
FAX (040)

<http://speccy.altervista.org/>



**Aperia anche  
il Sabato**

**Orari:**

**9.00 - 12.30**

**15.00 - 19.00**



**NEWEL® srl**

**COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES**  
**20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75**

**TEL. NEGOZIO (02) 39260741 (5 linee r.a.) FAX 210RE (02) 33000035 (2 linee r.a.)**

**UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI**  
**02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

**Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.**  
**HON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE**

**FAX PHONE OFFICE L. 990.000**

NOSTRÀ RIVOLUZIONARIA. NEUVISSIMA SCHEDA PER AMIGA 2000 E 3000, MANDA E RICEVE FAX DIRETTAMENTE SUL HARD DISK; TRASFORMA L'AMIGA IN UNA SEGRETERIA TELEF. (ANCHE BACKGROUND); VISUALIZZA O STAMPA DOCUMENTI FAX. POTENTE DATA-BASE PER AGENDA ELETTRONICA; CIO È MOLTO DI PIÙ IN QUESTO PRODOTTO.

**TURBO HARD DISK AMIGA**

TUTTA LA GAMMA SPEEDY-HARD PER AMIGA 500 E 500 PLUS; ULTRACOMPATTI CON ALIMENTATORE INCORPORATO, CON HARD DISK DA 40Mb A 120 Mb, POSSIBILITÀ ESPANSIONE RAM A 2-4-8Mb AD UN COSTO MOLTO CONTENUTO; DAL POTENZA AL TPO AMIGA.

**HARD DISK 0Mb SPEEDY-HARD L. 449.000**

**HARD DISK 42Mb SPEEDY-HARD L. 749.000**

**HARD DISK 120Mb SPEEDY-HARD L. 949.000**

**RAM Card 2Mb per SPEEDY-HARD L. 149.000**

**SUPERBACKUP L. 69.000**

DISPOSITIVO HARDWARE PRODOTTO NEGLI USA. FINALMENTE DISPONIBILE ANCHE IN ITALIA CONSENTE DI EFFETTUARE COPIE DI SICUREZZA DEL 99% DEL SOFTWARE (AD USO STRETTAMENTE PERSONALE) ANCHE DEI PROGRAMMI IMPOSSIBILI; TANTISSIME POSSIBILITÀ E PARAMETRI D'USO, ISTRUZIONI IN ITALIANO. RICORDA AVERE CLONEMACHINE A PORTATA DI MANO PUÒ ESSERE COMODO.

**III-SCREEN (SCHERMO PROTETTIVO) L. 99.000**

SCHERMO PROTETTIVO IN CRISTALLO E FIBRA DI CARBONIO. LA VISTA, GLI OCCHI SONO TRA LE COSE PIÙ IMPORTANTI CHE ABBIAMO; NON PERMETTERE CHE VENGANO DANNEGGIATI! CON I NUOVI SCHEMI "III-PROTECTION" NON SENTIRAI PIÙ QUELLA STANCHEZZA AGLI OCCHI DOPO UN Prolungato USO DEL COMPUTER.

**AMIGA SUPER ACTION REPLAY III**

**PER AMIGA 500 L. 149.000**

**PER AMIGA 2000 L. 169.000**

NUOVA, LA PIÙ COMPLETA, RIVOLUZIONARIA CARTUCCIA MULTIFUNZIONE. CON FUNZIONE FREEZE CHE PERMETTE DI SPROTEGGERE LA MAGGIOR PARTE DEI PROGRAMMI IN COMMERCIO (CONSENTE COSÌ DI CREARE COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE). POTETE CREARE GIOCHI TRAINER, VITE INFINITE, BACCARE UN'IMMAGINE E STAMPARLA; FUNZIONE MOVIOLO; UN POTENTE VIRUS DETECTOR, SCRIPT EDITOR, UN MONITOR L.M. E MOLTISSIME ALTRE FUNZIONI; MANUALE IN ITALIANO.

**OCCHIALI III-SCREEN (per computer) L. 39.000**

OCCHIALI POLARIZZATI STUDIATI APPPOSITAMENTE PER CHI STA MOLTO DAVANTI A UN VIDEO, AL LAVORO A CASA O LUNQUE. OLTRE AD AVERE UN'IMMAGINE PIÙ NITIDA PROTEGGERETE ANCHE LA VISTA.

**AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000**

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI. FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

**SUPER DCTV PAL L. 949.000**

PRESTAZIONI GRAFICHE MAI VISTE; DCTV È UNA UNITÀ VIDEO A 24 BIT, DIGITALIZZA LE TUE IMMAGINI A COLORI, EDITA, MODIFICA E PUÒ PERSINO ANIMARE; DRA CHIN MANUALE IN ITALIANO.

**AMIGA STEREO BOX L. 69.000**

CASSE STEREOFONICHE. SI APPLICANO ETERNAMENTE A QUALSIASI AMIGA; SUONO AMPLIFICATO, PRESTAZIONI ECCELLENTI, SFRUTTA AL MEGLIO IL TUO AMIGA

**ATTENZIONE ! OFFERTA IRRIPIETIBILE**

**VALIDA SOLO PER IL MESE DI NOVEMBRE O FINO A ESAURIMENTO SCORTE**

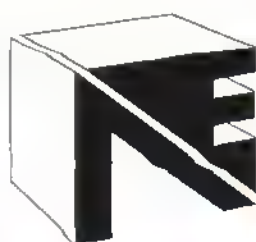
**ATONCE CLASSIC EMULATORE 286 PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000**  
**a sole L. 249.000**

**ATONCE PLUS EMULATORE 286 16MHz TURBO CON COPROCESSORE**  
**MATEMATICO OPZIONALE PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000**  
**a sole L. 399.000**

**ATONCE SONO EMULATORI DOS AL 100%; IMPARA ANCHE TU AD USARE UN PC, TI SERVIRÀ TUTTA LA VITA!**  
**Di semplicissima installazione in pochi minuti puoi trasformare il tuo Amiga in un PC 286 rendendo così aperto il tuo sistema ad un mondo nuovo da Windows e Lotus a grafica CGA, EGA e VGA.**  
**Il tutto con un chiaro manuale in italiano. Ottimo acquisto ad un prezzo fantastico!**

Tutti i prezzi sono prezzi consigliati. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.





http://specy.altervista.org/  
**NEWEL srl**

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.  
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:  
TEL. (02) 33000036**

**10% di  
SCONTO**

Per chi  
acquista 3 giochi  
di qualunque  
sistema!

Richiedi il nostro  
nuovo listino console

con i prezzi per  
variare a secondo  
l'andamento delle  
valute estere

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

### GIOCHI SEGA MEGADRIVE

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| 2 CRUDE DUDE               | L. 99.000  |
| 688 ATTACK SUB             | L. 119.000 |
| A. PALMER T. GOLF          | L. 99.000  |
| ABRAMS B. TANK             | L. 109.000 |
| AERO BLASTER               | L. 89.000  |
| AFTER BUNNER               | L. 99.000  |
| ALEX KIDD: E. CASSE        | L. 69.000  |
| ALIEN STORM                | L. 59.000  |
| ALTERED BEAST              | L. 39.000  |
| ARCH. RIVALS BASKETBALL    | L. 99.000  |
| ARROW FLASH                | L. 39.000  |
| ART DRIVE (DISEGNO NOVITA) | L. 49.000  |
| ATOMIC ROBOKID             | L. 29.000  |
| AYRTON SENNA'S             |            |
| SHADOW MONACO GP II        | L. 99.000  |
| BACK TO THE FUTURE III     | L. 89.000  |
| BAD Q MEN                  | L. 59.000  |
| BATMAN                     | L. 59.000  |
| BATTLE MANIA               | L. 39.000  |
| BATTLE SQUADRON            | L. 89.000  |
| BEAR KNUCKLE               | L. 79.000  |
| BEAST WARRIOR              | L. 59.000  |
| BEAST WRESTLER             | L. 79.000  |
| BIMINI RUN                 | L. 79.000  |
| BLACK OUT                  | L. 39.000  |
| BLK ROBBER'S               | L. 89.000  |
| BURNING FORCE              | L. 39.000  |
| BUSTER DOUGLAS BOXING      | L. 79.000  |
| CAOASH PLUS                | L. 89.000  |
| CALIBER 50                 | L. 49.000  |
| CALIFORNIA GAMES           | L. 89.000  |
| CARMEN SAN DIEGO           | L. 110.000 |
| CATCH 92                   | L. 79.000  |
| CENTURION                  | L. 69.000  |
| CHUCK ROCK                 | L. 99.000  |
| COLUMS                     | L. 89.000  |
| COMMANDO II                | L. 89.000  |
| CRACK DOWN                 | L. 39.000  |
| CROSSFIRE                  | L. 59.000  |
| CYBER BALL                 | L. 79.000  |
| DARNA                      | L. 99.000  |
| DANGEROUS SEED             | L. 49.000  |
| DARK CASTLE                | L. 119.000 |
| DARWIN 4081                | L. 29.000  |
| DAVID ROBINSON BASKETBALL  | L. 99.000  |
| DECAPATTACK                | L. 79.000  |
| DESERT STRIKE              | L. 99.000  |
| DETONATOR ORANGE           | L. 99.000  |
| DEVIL CRASH (FLIPPER)      | L. 99.000  |
| DICK TRACY                 | L. 49.000  |
| DONALD DUCK                | L. 59.000  |
| DOUBLE DRAGON II           | L. 89.000  |
| DYNAMIC DUKE               | L. 79.000  |
| E. SWAT                    | L. 79.000  |
| E.A. HOCKEY                | L. 99.000  |
| EL VIENTO                  | L. 89.000  |
| ELEMENTAL MASTER           | L. 69.000  |
| EVIL GIRL                  | L. 39.000  |
| F1 CIRCUIT                 | L. 69.000  |
| F1 GRAND PRIX              | L. 89.000  |
| F22 INTERCEPTOR            | L. 89.000  |
| FAERY TALE                 | L. 79.000  |
| FANTASIA WALT DISNEY       | L. 69.000  |
| FANTASY SOLDIER            | L. 99.000  |
| FASTEST T                  | L. 39.000  |
| FATAL LABYRINTH            | L. 00.000  |
| FATAL REWIND               | L. 79.000  |
| FERRARI GP RACING '92      | L. 99.000  |
| FIGHTING MASTER            | L. 09.000  |
| FINAL BLOW                 | L. 89.000  |
| FLICKY                     | L. 89.000  |
| FORGOTTEN WORLDS           | L. 69.000  |
| GAING GROUND               | L. 39.000  |
| GALAXY FORCE II            | L. 69.000  |
| GHOSTBUSTERS               | L. 69.000  |
| GHOULS AND GHOST           | L. 89.000  |
| GOLDEN AXE I               | L. 49.000  |
| GOLDEN AXE II              | L. 09.000  |
| GRANADA                    | L. 14.000  |
| GRAND SLAM 'TENNIS '92'    | L. 89.000  |
| GYROUG                     | L. 49.000  |
| HARD DRIVIN                | L. 89.000  |
| HEAVY NOVA                 | L. 79.000  |
| HELL FIRE                  | L. 39.000  |
| HERZOG ZWEI                | L. 49.000  |
| HUNTER YOKO                | L. 59.000  |
| ICE HOCKEY                 | L. 89.000  |
| INSECTOR X                 | L. 39.000  |
| INTERCEPTOR '92            | L. 99.000  |
| J. MONTANA FOOTBALL II     | L. 89.000  |
| J. MADDEN FOOTBALL         | L. 89.000  |
| JAMES POND II              | L. 99.000  |
| JAMES POND                 | L. 49.000  |
| JEWEL MASTER               | L. 39.000  |



|                  |           |
|------------------|-----------|
| JOE MONTANA      | L. 69.000 |
| JOHN MADDEN II   | L. 89.000 |
| JOHN MADDEN      | L. 89.000 |
| JOROAN VS BRIO   | L. 99.000 |
| JUJU LEGEND      | L. 79.000 |
| JUNCTION         | L. 49.000 |
| K.O. BOX         | L. 59.000 |
| KID CHAMELON     | L. 09.000 |
| KINGS BOUNTY     | L. 39.000 |
| KLAY             | L. 59.000 |
| LAKERS VS CELTIC | L. 79.000 |
| LAST BATTLE      | L. 69.000 |
| LEGEND OF RAIDEN | L. 79.000 |

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| ADVANCED BUSTER HAWK | L. 89.000 |
| ALIENS II            | L. 99.000 |
| ALISA DRAGON         | L. 89.000 |
| AQUABATICS           | L. 89.000 |
| BLACK CRYPT          | L. 89.000 |
| BULLS VS LAKERS      | L. 89.000 |
| CHEMNOVIL            | L. 89.000 |
| DEATH DUEL           | L. 89.000 |
| DINO BROTHERS        | L. 99.000 |
| EUROPEAN SOCCER      | L. 99.000 |
| ERNEST EVANS         | L. 89.000 |
| F1 HERO (NAKAJIMA)   | L. 89.000 |
| GATE OF SHURA        | L. 89.000 |
| GUY RANGER           | L. 89.000 |
| GRANDSLAM TENNIS '92 | L. 89.000 |
| HONG KONG            | L. 89.000 |
| HONG KONG II         | L. 89.000 |
| H-SCHOOL SOCCER      | L. 89.000 |
| HOLYFIELD BOXING     | L. 89.000 |
| JEANER CAPRIAT       | L. 89.000 |
| ONG SALMON           | L. 89.000 |
| MIDNIGHT RESISTANCE  | L. 79.000 |
| MOONWALKER           | L. 89.000 |
| MRS. PACMAN          | L. 39.000 |
| MYSTIC DEFENDER      | L. 89.000 |
| ONSLAUGHT            | L. 39.000 |
| OUT RUN              | L. 49.000 |
| PACMANIA             | L. 89.000 |

**JOYSTICK BOARD**  
joystick tipo bar con base fissa da tavolo  
**L. 49.000**

**SUPER JOYSTICK**  
joystick tipo club per giochi arcade  
**L. 19.000**

**CORDLESS PAD - PRO**  
il miglior pad a 4 vie  
**L. 99.000**

**PROFESSIONAL - PAD  
+ JOYSTICK**  
Pad professionale + joystick tutto in uno:  
movità indispensabile!!!  
**L. 39.000**

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| LEGEND OF A FANTASM SOLDIER | L. 99.000  |
| LEMMINGS                    | L. 119.000 |
| LEYNOS                      | L. 29.000  |
| M.L. HOCKEY                 | L. 89.000  |
| MAGICAL HAT                 | L. 39.000  |
| MARBLE MADNESS              | L. 89.000  |
| MARVEL LAND                 | L. 79.000  |
| MASTER OF MONTERS           | L. 99.000  |
| MASTER OF WEAPON            | L. 99.000  |
| MEGA PANEL                  | L. 39.000  |
| MEGATRAK                    | L. 59.000  |
| MERCOS II                   | L. 69.000  |
| MICKY MOUSE                 | L. 59.000  |
| MIDNIGHT RESISTANCE         | L. 79.000  |
| MOONWALKER                  | L. 89.000  |
| MRS. PACMAN                 | L. 39.000  |
| MYSTIC DEFENDER             | L. 89.000  |
| ONSLAUGHT                   | L. 39.000  |
| OUT RUN                     | L. 49.000  |
| PACMANIA                    | L. 89.000  |

**ACTION REPLAY  
PROFESSIONAL**  
Cartuccia multigioco per avere vite  
infinite con molti giochi. Divertente!!!  
**L. 98.000**

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| PAPER BOY                 | L. 79.000  |
| PAT RILEY BASKETBALL      | L. 99.000  |
| PGA GOLF                  | L. 99.000  |
| PHANTASY STAR III         | L. 139.000 |
| PHELIOS                   | L. 39.000  |
| PITFIGHTER                | L. 99.000  |
| POPULOUS                  | L. 79.000  |
| POWER BALL                | L. 99.000  |
| PSO - BLADE               | L. 29.000  |
| QUACK SHOT                | L. 59.000  |
| QUAD CHALLENGE            | L. 99.000  |
| RAIDEN TRAD (8 MB)        | L. 39.000  |
| RAINBOW ISLAND            | L. 79.000  |
| RAMEO                     | L. 69.000  |
| RASTAN SAGA 2             | L. 59.000  |
| REVENGE OF SHINOBI        | L. 79.000  |
| RINGS OF POWER            | L. 99.000  |
| ROAD BLASTER              | L. 49.000  |
| ROAD RASH                 | L. 89.000  |
| ROLLING THUN 2            | L. 99.000  |
| RUNARK                    | L. 49.000  |
| S. VOLLEYBALL             | L. 69.000  |
| S. SHINOBI                | L. 79.000  |
| SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO | L. 99.000  |

**ADATTATORE  
EURO-JAPAN**  
permette di usare tutte le cartucce  
giapponesi sulla versione europea  
**L. 25.000**

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| SAHN SWORD              | L. 39.000  |
| SD VARIS                | L. 89.000  |
| SHADOW DANCER           | L. 89.000  |
| SHADOW OF THE BEAST     | L. 119.000 |
| SHANGHAI III            | L. 99.000  |
| SHINING IN THE DARKNESS | L. 119.000 |
| SLIM WORLD              | L. 99.000  |
| SOLOACE                 | L. 119.000 |
| SONIC                   | L. 59.000  |
| SPACE ARRIER II         | L. 79.000  |
| SPACE GOMOLA            | L. 89.000  |
| SPACE INVADERS          | L. 79.000  |
| SPEEDBALL 2             | L. 89.000  |
| SPIERMAN                | L. 49.000  |
| SPATTER HOUSE 2         | L. 89.000  |
| SPORTS TALK BASEBALL    | L. 119.000 |
| STAR CONTROL            | L. 109.000 |
| STARFIGHT               | L. 99.000  |
| STEEL EMPIRE            | L. 99.000  |
| STORMLORD               | L. 49.000  |
| STREET OF RAGE          | L. 79.000  |
| STRIDER                 | L. 69.000  |
| SUPER FANTASY ZONE      | L. 99.000  |
| SUPER HANG ON           | L. 69.000  |
| SUPER LEAGUE            | L. 79.000  |
| SUPER MASTER GOLF       | L. 99.000  |
| SUPER - REAL BASKETBALL | L. 49.000  |
| SUPER OFF ROAD          | L. 89.000  |
| SUPER MONACO GP         | L. 49.000  |
| SUPER T. BLADE          | L. 59.000  |
| SWORD OF SODAN          | L. 49.000  |
| SWORD OF VERMILLION     | L. 89.000  |
| SYO OF VALIS            | L. 99.000  |
| T. BEAST WARRIOR        | L. 59.000  |
| TARGHAN                 | L. 59.000  |
| TASK FORCE MARRIER II   | L. 89.000  |
| TECHNO COP              | L. 99.000  |
| TECMO WORLD CUP '92     | L. 89.000  |
| TERMINATOR II           | L. 99.000  |
| TEST DRIVE II           | L. 99.000  |
| TETRIS                  | L. 49.000  |
| THE AGE OF NAVIGATION   | L. 99.000  |
| THE IMMORTAL            | L. 99.000  |
| THUNDER FOX             | L. 49.000  |
| THUNDER PRO WRESTLING   | L. 89.000  |
| THUNDER FORCE II        | L. 69.000  |
| THUNDER FORCE III       | L. 89.000  |
| TOE JAM & ERALO         | L. 79.000  |
| TOKI                    | L. 79.000  |
| TOP PRO GOLF            | L. 99.000  |
| THRASHA                 | L. 119.000 |
| TRUXTON                 | L. 69.000  |
| TURBO OUT RUN           | L. 89.000  |
| TURRICAN                | L. 59.000  |
| TWIN HAWKS              | L. 99.000  |
| UNDEADLINE              | L. 89.000  |
| VALIS                   | L. 99.000  |
| VERYTEX                 | L. 39.000  |
| VOLFIO                  | L. 39.000  |
| WANDER DOG              | L. 99.000  |
| WANI WANT WORLD         | L. 49.000  |
| WAR SONG                | L. 119.000 |
| WARDNER                 | L. 39.000  |
| WHIPE RUSH              | L. 29.000  |
| WIMBLEBON 02 (TENNIS)   | L. 99.000  |
| WINTER CHALLENGE        | L. 99.000  |
| WOLF IN BATTLE FIELD II | L. 89.000  |
| WONDER BOY 5            | L. 119.000 |
| WONDER BOY IN M. LAND   | L. 39.000  |
| WORLD CUP SOCCER        | L. 69.000  |
| WORLD CUP '92           | L. 89.000  |
| WRESTLE WAR             | L. 59.000  |
| X.O.R.                  | L. 39.000  |
| YOSHI (CARTOON)         | L. 39.000  |
| Y'S III                 | L. 99.000  |

In rosso i giochi in offerta (fino ad esaurimento)

**PER INFORMAZIONI E PREZZI  
CHIAMATE IL CENTRO  
TELEFONICO 16800000**

# GRANDE INIZIATIVA SONIC

*a partire  
da ottobre*

*ritira presso i punti vendita  
SEGA la cartolina con le  
modalità di partecipazione*

*Badge*



A tutti coloro che acquisteranno una console SEGA (Master System II Plus o Megadrive o Game Gear e Tv Tuner) oppure 3 cassette in un unico acquisto, riceveranno una magica spilla elettronica chiamata SONIC BADGE.

Basterà appuntarsela durante gli spots pubblicitari o le trasmissioni sponsorizzate da Sega e Giochi Preziosi e dal televisore partirà uno speciale impulso elettronico che farà accendere le spille dei più fortunati e...VINCENTI.

Tutti i possessori delle SONIC BADGE potranno comunque partecipare al SUPER CONCORSO con CENTINAIA di premi in palio.

# SEGA





# MAXIMUM

## "COMANCHE" OVERKILL

**S**ia all'ECTS di Londra che al CES di Chicago il tormentone era: avete visto quella splendida simulazione di elicottero? Dopo la fiera di Londra alcune delle riviste leader del settore hanno decisamente affermato che questo gioco, da solo, vale l'acquisto di un PC! Prima ancora che fosse terminato, la demo ha surclassato Links 386, che era considerato fino al suo arrivo il contendente numero uno per il titolo di gioco più sofisticato ed impressionante su Personal Computer.

La Novalogic, compagnia americana famosa per aver programmato *Wolfpack*, che venne distribuito dalla Imageworks due anni fa, attualmente sta ultimando alcuni ritocchi ad un gioco di fantascienza della Electronic Arts chiamato *Ultrabots*. In Europa Max *Overkill* verrà distribuito dalla US Gold, e sembra abbia buone probabilità di essere considerato il miglior gioco di simulazione del 1992.

La prima volta che darete un'occhiata al gioco, pensate ad una bellissima demo, e non vi sembrerà possibile ottenere una simile definizione di dettaglio se non su CD: certamente non su floppy disk. Se vi ricordate la presentazione (breve ma stupenda) di *Birds of Prey* per Amiga, dell'Electronic Arts, che occupava da sola un intero dischetto, allora avete presente il tipo di ambiente in cui si muove l'elicottero di questa simulazione.

Una panoramica di una missione: Incidente a Nagar Parkai

...Sei nell'abitacolo ad aria condizionata del tuo elicottero. E estate inoltrata, e non riesci proprio

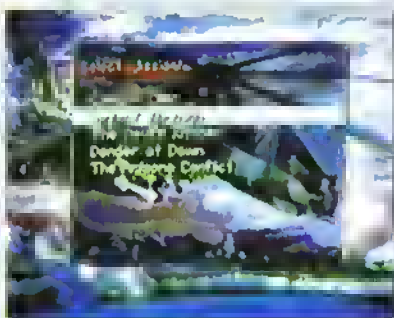
Durante gli ultimi tre mesi e nel corso di due convention, *Maximum "Comanche" Overkill* ha notevolmente stimolato l'immaginazione dei Media e del pubblico pur non essendo stato molto pubblicizzato. Vediamo di scoprire il perché...

ad immaginare un nemico che, con questo capolavoro tecnologico che hai a disposizione, possa darti più che fastidio. Corre l'anno 1998, e sei di stanza in Pakistan. Mancano solo due anni al secondo millennio ma l'uomo sembra essere ancora determinato a trovare il modo di autodistruggersi.

Se qualcosa può impedire a questa sanguinosa guerra iattica tra Pakistan ed India di trasformarsi in un cataclisma nucleare totale, sei proprio tu, ai comandi della tecnologia più avanzata applicata all'aeronautica: l'elicottero Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche.

Ti guardi attorno, all'interno della cabina di pilotaggio, muovendo lo sguardo sugli innumerevoli strumenti della console: schermi, sensori e spie. Hai a tua disposizione non uno, bensì due schermi radar: il primo fornisce una mappa dettagliata dell'area ed il secondo ti mostra l'immagine dall'esterno del tuo elicottero.

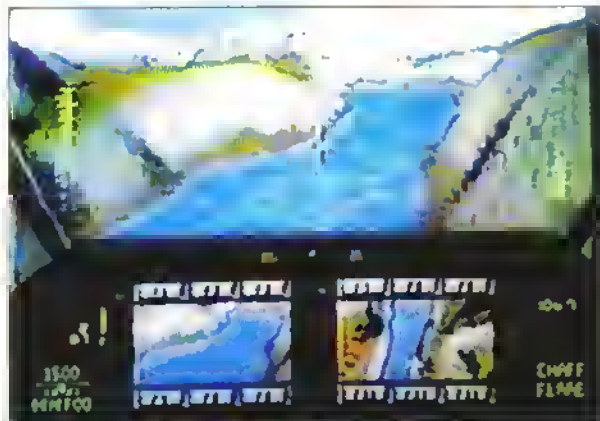
Non appena accendi i motori e ti prepari per il decollo, il tuo sguardo spazia intorno lasciandoti senza fiato, per la grafica quasi reale che ti circonda: con il tuo fido mitragliatore sei pronto a qualsiasi scontro. L'armamentario del tuo Comanche è veramente impressionante, non soltanto nella qualità delle armi, ma anche nel loro numero: mitragliatori, Stinget, missili Hellfire...



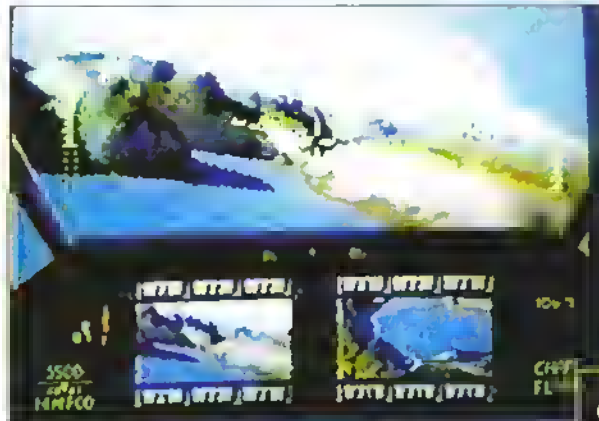
Questa schermata ti permette di selezionare il tipo di missione che vuoi intraprendere.

Una voce ti avvisa che la tua semplice missione di ricognizione è ora della massima priorità. Puoi guardarti intorno ed avere una vista in soggettiva di tutte le azioni: se ti giri verso i vetri dell'abitacolo a destra e a sinistra, la visuale cambia seguendo il tuo sguardo.

Dopo pochi secondi stai già sfrecciando a 200 miglia orarie ad un'altezza standard di 300 piedi e ti rendi conto di essere nel bel mezzo di un'azione di guerra! Ti giungono ulteriori messaggi, sia sotto forma di voci digitalizzate alla perfezione, sia di scritte sugli schermi e, finalmente,



Eccoci sul... ai comandi della più sofisticata arma volante del 21° secolo. La velocità di questo gioco è tale



I due radar offrono visuali completamente diverse ed indipendenti: quello a sinistra mostra il nostro aereo visto dall'esterno, quello di destra riproduce una mappa

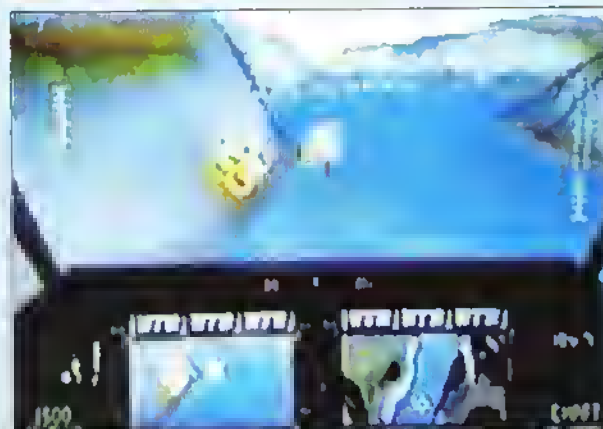




È la vostra visione dell'altro ed in soggettiva. Cosa può desiderare di più un esperto pilota di simulatori di volo? Sarà dell'alta dopo Maximum "Comanche" Overkill tornare alla cloche del solito jet...



Il programma sfrutta un sistema grafico innovativo chiamato "Voxel Space" che permette una definizione superiore di circa 500 volte alla grafica poligonale tradizionale.



Avrete un aereo nemico in coda che tenta in ogni modo di abbattervi? Non c'è problema: lanciate un paio di flare e fate una bella virata come tale certi elicotteri sanno fare?



Così è quella costruzione all'orizzonte? Una collina o una base nemica? Nel dubbio è consigliabile stera all'erta.



Forate non condanni in una delle grida nella gola per distruggere da lì i nostri attacchi con il V-Cass System, che creerà una perforazione.

ti viene comunicato lo scopo della missione: da qualche parte nella gola di Nagar-Patkar è stata installata una base militare segreta, proprio sul confine, che ha causato di recente molti problemi.

L'obiettivo è chiaro e semplice: COLPIRE IL BERSAGLIO CAUSANDO IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DI DANNI.

Pensi che le cose non potrebbero essere più semplici, neanche con

un intero arsenale volante a tua disposizione... o forse sì? Ti chiedi se potrai contare su un maggior supporto, ma non sarà così facile. Sarai solo, con qualche altro compagno, a rispondere agli attacchi, provenienti da chissà dove, di uno squadrone di caccia avversari Hokum, una delle macchine da guerra più letali dell'arsenale nemico, che costituiscono ben più di una semplice sfida per il tuo elicottero poiché sono più veloci e manovrabili.

Questa missione apparentemente semplice sembra includere più pericoli di quanti tu avessi previsto. Ma il nemico ha un punto debole, e tu sei deciso a sfruttarlo il più possibile a tuo vantaggio: i velivoli avversari sono pilotati soltanto da un uomo, che deve contemporaneamente usare le armi, e questo rappresenta per te un discreto vantaggio. Inoltre i tuoi sensori sono decisamente superiori.

Il confronto inizia mentre ti lanci in un durissimo combattimento in volo. Dopo pochi minuti celi il tuo elicottero in un piccolo anfratto nella gola. Segnali agli Apache di abbassarsi e torni ad utilizzare il Comanche per uno scan automatico dei sensori. Le informazioni che ti vengono fornite a bordo ti permettono di individuare facilmente basi missilistiche mimetizzate e nascoste all'occhio umano.

Attivi il tuo visore "VCASS System", e l'intera

gola viene simulata sinteticamente in una griglia artificiale. Grazie all'altissimo numero di informazioni puoi fissare l'obiettivo e fare fuoco. Fino a che non rimane più nulla!

*Fine Mission.*

Questa è soltanto una delle missioni. I comandi, gli obiettivi e persino gli strumenti di bordo sono simili a quelli di molti altri giochi di questo genere; gli elementi che rendono *Max. Overkill* diverso ed interessante sono la presentazione e la sua velocità. L'aggiornamento dello schermo è così veloce che non resta che sedersi e godersi lo spettacolo. Con i controlli potete andare sulla barra Menu in cima allo schermo ed attivare, creare o cambiare molti tipi di variabili ed opzioni. Di seguito forniamo una lista delle particolarità specifiche di questo gioco:

Una definizione di dettaglio di 500 volte superiore alla grafica poligonale tradizionale. Il programma permette di controllare il più potente elicottero d'attacco del 21° secolo. Il Comanche raggiunge velocità mai toccate prima, ha un'animazione estremamente fluida e momenti d'azione mozzafiato mai sperimentati prima su un PC. Potrete tuffarvi dalle montagne o sfrecciare tra canyon sferzati dal vento, nell'unica simulazione che vi permetta di volare attraverso uno scenario reale alla velocità dei più letali coristi da combattimento.

Presenta gli scenari grafici più ricchi e fluidi che siano mai stati visti in una simulazione in tempo reale; potrete sorvolare i terreni, calcolati ed aggiornati a grande velocità. Il puntamento delle armi a distanza è gestito tramite un'Intelligenza Artificiale sofisticata che controlla i nemici ed il vostro pilota.

Il gioco (o dovete dire "l'esperienza"), girerà su un 386, ma verrà sfruttato al suo meglio su un 486, e richiederà 4 MB di RAM.

Può sembrare esagerato, ma è difficile descrivere *Maximum "Comanche" Overkill* senza averlo visto. Non appena il gioco sarà disponibile, state certi che verrà accuratamente recensito. Quindi tenete d'occhio le pagine di K.

**Derek de la Fuente**

**MILANO** negozio via San Prospero 1

**ROMA** negozio via Degli Scipioni 109-111

**Vendita per corrispondenza in tutta Italia, tel. 02 / 874580-874593**

## LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT Amiga, PC

[illegible]

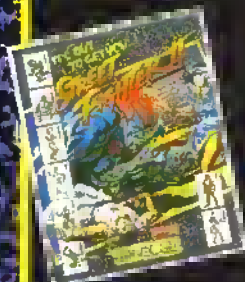


DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



È GIUNTO IL MOMENTO  
DI METTERE ALLA PROVA  
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.  
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE  
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?



**CAPCOM**  
USA

**U.S. GOLD**

**AMIGA • PC**

Street Fighter™ II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™ II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd, Units 23 Holford Way, Bofford, Birmingham, B6 7AX.

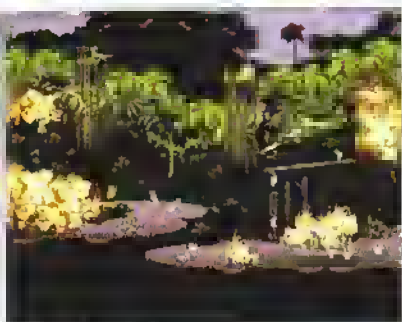




# MIRACLE GAMES

## LA SOFTWARE HOUSE DEI MIRACOLI

La morte di Robert Maxwell è stata sicuramente motivo di lutto per centinaia di ex-dipendenti delle sue aziende, ma certamente non per i videogiochi che possiedono un Amiga, poiché la sua scomparsa ha spinto Delvin Sorrell, un esperto coder, a formare il team Miracle Games, durante i primi mesi di quest'anno.



Apocalypse: il primo di quattro livelli pieni di esplosioni in una fittissima giungla.

Un altro veterano del settore, Graeme Ashton, entrò presto a far parte del suo gruppo, che oggi conta una dozzina di elementi. Il portfolio del team include molti titoli della defunta Telecomput per Commodore 64 (qualcuno si ricorda *The Happiest Days of Your Life* del 1986?), conversioni per Amiga, come *Teenage Mutant Hero Turtles* e per Sega Mega Drive e CDTV come *Xenon* e *Megablaster*.

La filosofia della Miracle Games è semplice: creare prodotti di qualità al momento giusto. "Al momento giusto è un punto importante", afferma Delvin, "sia per noi che per le ditte distributrici. Non vogliamo fossilizzarci in uno stile, perché pensiamo che possa limitare ciò che possiamo fare nel campo dei giochi. Speriamo di poter produrre titoli nostri o diventare un marchio affiliato ad una delle ditte distributrici più importanti."

La Miracle sta attualmente lavorando a sei prodotti, due dei quali per formati che non ci riguardano. I quattro rimasti sono *Apocalypse* per la Virgin Games, *Zyconix* per la Accolade, e *Dick Special* e *The Bouncy Ball Game*, che non sono ancora stati acquistati da nessuna ditta.

*Apocalypse* era originariamente un titolo del gruppo Strangeways che venne successivamente abbandonato e ripreso dalla Miracle. Franz Szendzielarz sta programmando le versioni per Amiga e per Atari ST utilizzando le grafiche di Dokk e la musica di Henry Jackman.

Il gioco è stato chiamato così perché l'azione al suo interno ricorda certe scene di *Apocalypse Now* in cui interi villaggi vietnamiti venivano spazzati via col napalm. L'azione si svolge nell'insignificante isola di Majipoor in cui un esercito nemico pesantemente armato tiene in ostaggio centinaia di prigionieri di



Alcuni dei veicoli avversari di Apocalypse, con un po' di esplosioni e di proiettili giusti per gradire.

guerra. Il giocatore dovrà intraprendere una missione di salvataggio a bordo di un elicottero da combattimento, sfidando artiglieria antiaerea, missili, razzi e cannoni per recuperare i prigionieri e riportarli in una zona sicura.

L'elicottero ha però uno spazio limitato e se ci sono troppi prigionieri a bordo la sua manovrabilità ne risente. Alla Miracle stanno discutendo la possibilità che le esplosioni troppo vicine all'elicottero lo possano danneggiare o addirittura uccidere le persone al suo interno.

L'idea è quella di creare una realistica simulazione di volo d'elicottero senza per questo sacrificare la giocabilità.

Il volume di fuoco dell'elicottero è composto da raz-

zi, missili a ricerca calorica e napalm, tutti ottenuti da casse di rifornimento sul terreno. Tutto questo viene usato per distruggere avanzamenti nemici, soldati e addirittura i prigionieri di guerra. E dal caos si genera un ordine sufficiente da assicurare la giocabilità.

"Abbiamo semplicemente continuato *Apocalypse* dal punto in cui era stato lasciato in sospeso

dalla Strangeways," ha detto Delvin Sorrell, presidente della Miracle Games: "ci sono sempre i tre livelli di parallasse, le silhouette degli scenari, lo skyline e gli altri effetti per creare un senso di profondità, e il giocatore può sempre distruggere praticamente qualsiasi cosa sullo schermo. Abbiamo inserito molti effetti speciali: mitragliatori, esplosioni a più livelli di parallasse, uia, fiamme, e non vogliamo pigiare tutto questo in mezzo mega."

*Apocalypse* terrà certamente fede al suo nome: resta però da vedere se i quattro livelli saranno sufficienti per apprezzare l'azione del gioco, anche se si ripetono a difficoltà crescente. Lo sapremo soltanto alla sua uscita, a Pasqua del 1993.

In netto contrasto con *Apocalypse*, *Zyconix* è un rom-



Due grandi schermate prese da Dick Special nei panni di The Captain in Dead: Buck Fuggery (1990).





picapo che sembra essere  
finito di una miscela di  
Tetris, Columns, Arkanoïd  
e qualche altro titolo di  
quel genere.

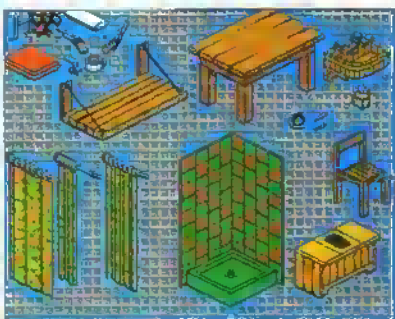
Zyconix presenta  
uno schema in cui blocchi co-  
lorati cadono dall'alto in un pozzo e vengono presi  
ed usati per formare linee che svaniscono. Qua e là  
compaiono effetti speciali, come una palla che viene  
ribattuta da una mazza da hockey per eliminare i  
blocchi in fondo al pozzo; e c'è persino una sezione  
"Sparatutto" per accumulare punti bonus.  
Il gioco è accompagnato da quattro splendidi pezzi  
musicali di Henry Jackman, che sottolineano le va-  
riazioni di gioco.

"L'idea è stata mia e di mia moglie Debbie, che ha  
anche realizzato le grafiche del gioco (Jeremy Ash-  
ton ne ha realizzato la presentazione)," ha detto Del-  
vin che ha programmato le versioni per Amiga ed  
Atari ST. "Volevamo un gioco divertente, ecco tutto."  
Zyconix uscirà per Amiga, Atari ST e PC IBM e  
compatibili l'11 Novembre.

Forse il nome non dirà nulla a molti utenti di 16  
bit, ma Sandy White ha realizzato alcuni giochi che  
sono entrati nella storia, portando lo Spectrum al  
suo apice di programmazione, con titoli come *3D  
Ant Attack*, e *I, Of The Mask*. Nessuno di questi gio-  
chi ha mai visto una conversione per una macchina  
a 16 bit, ma nel 1986 Sandy stava lavorando a un  
gioco chiamato *Dick Special: The Search For Spook*,  
un'avventura in prospettiva isometrica su Amiga.

La casa produttrice, la Firebird, prometteva grandi  
cose, anche se le caratteristiche di questo gioco non  
sono mai state chiaramente rivelate. Certo è che la  
grafica di Angela Sutherland non aveva uno stile "da  
computer", e il personaggio principale era grande  
96 pixel. Un ex impiegato della Firebird una volta  
dichiarò: "non ho ancora visto nulla che possa stare  
alla pari con *Dick Special*".

Il progetto, comunque, venne abbandonato, ed at-  
tualmente Sandy si occupa di stampa di poster, la-  
sciando la *Miracle Games* a raccogliere i pezzi. (Per  
la cronaca, *Dick Special* nasce attraverso l'Activision



Ancora nelle prime fasi di programmazione, ecco Dick Special, l'avventura Arcade in vista isometrica. Il giocatore può interagire con qualsiasi oggetto presente in questo suo ambiente. Potrebbe alla fine... (il gioco è ancora in fase di sviluppo)

come *The Captain is Dead: Buck Fuggery*, ma seguì il  
fatto della casa quando cadde in disgrazia e cambiò  
proprietà nel 1991).

"È un gioco completamente diverso, l'unica cosa ri-  
masta invariata è il nome", dice Delvin. "Stiamo ri-  
progettando il personaggio al momento".

La *Miracle Games* ha in progetto di realizzare un  
cartoncino animato completamente interattivo con lo  
sprite del personaggio principale alto ben 108 pixel:  
Dick Special, appunto, un investigatore privato che  
deve ritrovare e rimettere assieme i pezzi del suo or-  
sacchiotto mutilato e portare i responsabili di fronte  
alla legge.

*Dick Special* combina elementi tipici di un'avventu-  
ra Arcade con sketch e gag da situation comedy e da  
fumetto (Dick "parla" con il giocatore proprio attra-  
verso dei "balloon").

Niente è ciò che sembra: durante la ricerca dei cat-  
tivoni ci sono dozzine di rompicapi da risolvere, mol-  
ti dei quali alquanto bizzarri (fra gli oggetti più carat-  
teristici delle file di salsiccion e persone disidratate  
o gonfiabili), ma sempre logici. Gli indizi sono sem-  
pre a vista d'occhio e siccome Dick ha una sua pro-  
pria personalità, non compirà nessuna azione che  
non gli sembri una buona idea.

Gordon Leggatt ha ridisegnato il "look" di Dick, e  
Jeremy Ashton è il responsabile della grafica. Delvin  
e Graeme Ashton stanno programmando le versioni  
per Amiga e Sega MegaDrive. Esiste anche la possi-  
bilità di una futura versione per IBM PC e compati-  
bili.

"*Dick Special* dovre-  
bbe essere completato in-  
torno alla Pasqua dell'an-  
no prossimo", ha dichiara-  
to Delvin. "Non abbiamo  
ancora contattato molte  
case distributrici. Per ora  
ci stiamo soprattutto con-  
centrando sulla realizza-  
zione di un buon prodotto  
per console".

*Dick Special* sembra un  
gioco davvero diverso. Po-  
trebbe creare una nuova  
nicchia nel mondo dei vi-  
degiochi o essere un falli-  
mento. Attualmente si  
può certamente dire che è



molto interessante e che vale sicuramente la pena di  
aspettarne per vederne la realizzazione.

Il *Bouncy Ball Game* (letteralmente il "Gioco del Pi-  
pistrello Rimbalzante" N.d.T.), che prende il suo no-  
me dal personaggio principale (una specie di pipi-  
strello) che può (ma non mi dispiace rimbalzare contro  
qualsiasi altro oggetto, e una specie di tributo ai gio-  
chi tipo *Mario* o *Sonic the Hedgehog* e ancora nella  
primissima fase di programmazione e, infatti, per  
ora consiste soltanto nel correre in un terreno limita-  
to e raccogliere monete).

Per quanto riguarda le caratteristiche da inserire  
nel gioco non sembrano esserci limiti e la *Miracle  
Games* ha molte cose in serbo, o almeno così dichia-  
ra.

"Il gioco gira a 50 frame al secondo, il massimo  
che può raggiungere, la velocità di *Sonic*. Ma dato  
che sembra che molti vogliano fare giochi sullo stile  
di *Sonic*, noi preferiremmo creare qualcosa di più si-  
mile a *Super Mario World*. Usiamo l'hardware  
dell'Amiga per lo scrolling in parallasse. I fondali  
hanno otto colori ognuno e gli sprite hardware ben  
sedici, più che sufficienti per un gioco colorato.

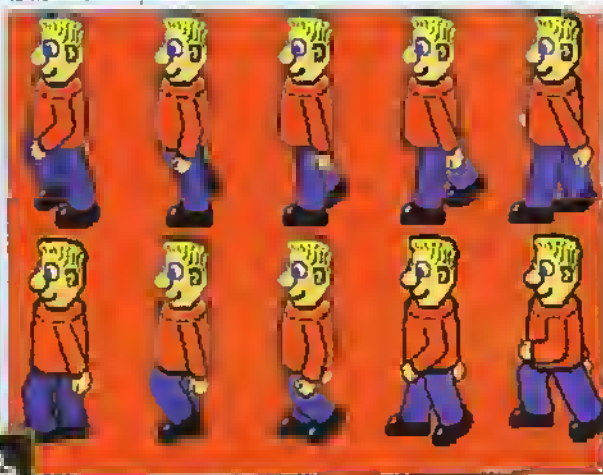
Vogliamo realizzare un centinaio di livelli attraver-  
so molti mondi diversi, con più schermi segreti e bo-  
nus possibili. Abbiamo fatto una "Candyland" (mon-  
do delle caramelle, N.d.T.) ed una *Recland* (pari giun-  
ci), ma quando è uscito *Zool* con lo stesso tipo di im-  
postazione grafica, abbiamo cancellato tutto per ri-  
cominciare da zero. Pensiamo che debba essere un  
prodotto che si regga sui suoi meriti e non su quelli  
di qualcun'altro."

"Realizzeremo certamente qualche cattivone di fi-  
ne livello grande come tutto lo schermo e completa-  
mente animato; il collegamento tra i vari livelli sono  
dei tubi: il pipistrello si appallottola e si lascia rimbal-  
zare in queste tubature, con uno scrolling a 16 pixel  
di 50 frame al secondo. Molto veloce."

Probabilmente il prodotto necessiterà di un Mb vi-  
sto tutto ciò che abbiamo intenzione di metterci den-  
tro. Comunque dobbiamo ancora trovare una casa di-  
stributtrice."

Tecnicamente parlando *The Bouncy Ball Game* non  
sembra proprio un gioco destinato a passare inosservato:  
c'è abbastanza materiale per creare un gioco ca-  
pace di cancellare i famosi titoli di questo genere. Spe-  
riamo che la realizzazione terrà fede alle aspettative  
dei progressi tecnici raggiunti.

Gary Penn



Alcuni dei frame d'animazione originali di Dick, che saranno soggetti a cambiamenti.

**Il più realistico  
e avvincente  
simulatore  
di volo**



**IN ITALIANO  
DISPONIBILE  
PER  
AMIGA  
E  
PC**



**CTO**

4006 Zola Predosa (Bo) - Via Piemontese, 7 F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753138





ELETTROMICA SCIENTIFICA  
ITALIANA

# RocGen

GENLOCK FOR AMIGA  
RG300C

Genlock



ROCTEC

ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

# I MIGLIORI GIOCHI DEI PRIMI 20 ANNI

## 1 PARTE

**O**K, non correte subito a guardare la lista e, notando la mancanza del vostro gioco preferito, non disprezzate K in preda ad un raptus omicida. Non siamo completamente infallibili, e più tardi vi spiegheremo come inviare le vostre liste. Ora cerchiamo di vedere con quale criterio sono state stabilite le "nomination" all'Oscar dei videogiochi:

- 1) Il gioco dev'essere stato prodotto originariamente per gli home computer, ecco perché giochi come *Rainbow Island* e *Planetoid* sono stati (purtroppo) lasciati fuori. Tuttavia, giochi che hanno fatto propria, mutandola poi radicalmente, l'idea di un coin-op partecipano (ad esempio: *Thrust*, al di là delle ovvie somiglianze con *Asteroid* e *Lunar Lander*, ha unito con successo i due giochi creando un ibrido totalmente differente).
- 2) Il gioco dev'essere un "capostipite", vale a dire che deve aver introdotto un concetto o una tecnica nuova nel mondo dei videogiochi e/o migliorato il livello di quel genere.
- 3) Il gioco dev'essere divertente (è logico) ed avere una grande longevità.

Crediamo che i giochi della lista che segue debbano assolutamente far parte della soffitta di ogni videogiocatore che si rispetti, se non per il loro stile quanto meno per il posto che occupano nella storia. Ogni gioco viene descritto e ne vengono forniti i dati su chi l'ha prodotto e per quale computer ("Tutti i formati", sta ad indicare che il gioco è stato un classico per ogni computer).

Come già detto in apertura, questa lista non dev'essere presa come oro colato e siamo disponibili ad ascoltare critiche sulle nostre scelte. Se avete consigli, allora scrivete al solito indirizzo: K, I Migliori Giochi dei Primi 20 Anni, via Aosta, 2 - 20155 Milano.

Cercheremo di fare una lista in base ai giochi da voi ritenuti i migliori di sempre, anche per confrontare quanto abbiamo avuto ragione e quanto abbiamo avuto torto nei nostri giudizi (capita).

## Finalmente, K nomina i giochi che considera i migliori di tutti i tempi.

### ADVENTURE

#### • Adventureland

*Adventure International (Tutti i Formati)*

La prima delle avventure di Scott Adams, sviluppata originariamente su Tandy TRS80 e poi convertita per i maggiori formati a 8-bit. In principio, questo gioco era esclusivamente testuale ma in seguito fu aggiunta la grafica. Poche locazioni, ma quasi tutte con dei rompicapo tremendi. La serie di avventure di Scott Adams ha praticamente influenzato ogni avventura tradizionale da allora in poi.

#### • The Hobbit

*McLaurie House (Spectrum)*

Il gioco che inserì la grafica nelle avventure, con più di 20 (era già molto a quel tempo) illustrazioni! Famoso anche per la prima apparizione di personaggi ritenuti "indipendenti", anche se tutto ciò che sembrava accadere era che Thorin si sedesse per cantare una canzone sull'oro e Gandalf girasse qui e là.

#### • Wonderland

*Magnetic Scrolls (PC)*

Con l'uso delle *Magnetic Windows*, quelli della *Magnetic Scrolls* hanno riscritto il libro di "Alice nel paese delle meraviglie". Un potente sistema a finestre fa praticamente sparire il continuo inserimento di testo in quella che è una tradizionale avventura testuale, con superbe illustrazioni (comprese alcune animazioni). Recensito su K 22.

### AVVENTURE GRAFICHE

#### • Atic Atac

*Ultimate Play the Game (Spectrum)*

Anticipo *Gauntlet* consentendo al giocatore di poter scegliere tra un guerriero, un mago o un ladro. Ambientato in un enorme castello multilivello, bisognava esplorare le diverse stanze, alla ricerca di chiavi colorate per aprire le porte dello stesso colore e uccidere i malvagi abitanti, con lo scopo di trovare le quattro parti della Chiave

dell'ACG e quindi poter fuggire.

#### • Knight Lore

*Ultimate Play the Game (Spectrum)*

Un dungeon pieno di stanze da esplorare con vista isometrica in 3D dell'azione. Lo scopo era la ricerca di alcuni ingredienti di una pozione per scongiurare una maledizione di licanthropia. La giocabilità elevatissima ed incredibilmente irresistibile era incentrata nel saltare su precarie piattaforme semoventi cercando di evitare i nemici. Ancora oggi è un bel gioco. Fantastico!

#### • Leisure Suit Larry I e III

*Sierra-on-Line (PC)*

*LSL1* fu il gioco che trasformò il divertimento su PC. Permise l'installazione di un velato porno soft sugli hard disk degli uffici di mezzo mondo. In effetti, il gioco si reggeva benissimo anche senza gli stupefacenti intermezzi, l'attrazione principale era il tardon Larry Laffey che, in abito da sera e in eterno arrampamento, era in continua "caccia" della partner perfetta. *LSL2* non era così accattivante, ma *LSL3*, al di là di alcuni disdicevoli flirt con le ragazze, è stato un altro classico. *LSL3* è stato recensito su K 14.

#### • Zak McKracken

*Lucasfilm (tutti i formati)*

Seconda avventura che sfrutta al meglio la geniale interfaccia Lucasfilm. La trama è complessa come un romanzo di Fredric Brown: bisogna ritrovare tre gemme colorate per sconfiggere una razza aliena che utilizza il telefono per rimbambire la gente. Lo scenario non è più ridotto ad una sola casa, come in *Maniac Mansion*, capostipite delle avventure Lucasfilm, anzi girerete mezzo mondo e andrete addirittura su Marte.

### PLATFORM GAME

#### • Huuachback

*Ocean (C64, Spectrum)*

Il primo gioco su licenza da un coin-op. Attraverso le guglie di Notre Dame tra schermi pieni di guardie, palle di fuoco, lance e fossati per recuperare la bella Esmeralda!

#### • Impossible Mission

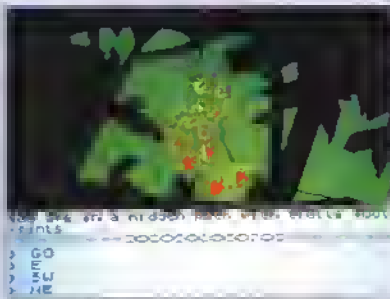
*Epyx/US Gold (C64)*

"Destroy him, my robots". Il malvagio professor Elvin Atom Bender sta ricattando il mondo con la minaccia di una bomba nucleare. Bisogna infiltrarsi nel suo covo, cercare i codici

# I MIGLIORI GIOCHI DEI PRIMI 20 ANNI



**GIOCHI DI PIATTAFORME** - Jet Set Willy - di Steve Elliott e di Smith. Qui Willy è stato trasformato in un male volante.



**AVVENTURE TESTUALI** - The Hobbit su ZX Spectrum. La grafica può sembrare un po' primitiva ai vostri occhi, ma a quei tempi era grandiosa.



**AVVENTURE DINAMICHE** - Lethal Weapon su PC. È stato il primo gioco ad introdurre un breve scenario soft-porno in un'avventura.

stanza per stanza evitando i mortali droidi, e, possibilmente, riuscite a disinnescare la bomba. Ma quel grido quando si cade dalle piattaforme...

• **Jet Set Willy**  
Software Projects (Spectrum)  
Il seguito di Manic Miner (vedi sotto), ma anch'esso un classico. A seguito di una festa scatenata, Miner Willy deve raccogliere tutti i bicchieri sporcchi dalle stanze della casa, evitando i suoi bizzarri abitanti. Solo quando l'avrà fatto la proprietaria di casa, Maria, lo lascerà andare a letto. Peccato che non sia possibile finire il gioco senza una gabbia a causa di un paio di bug.

• **Manic Miner**  
BugByte (Spectrum)  
Il primo grande gioco di piattaforme per computer da casa, scritto da Matthew Smith. Vent' schermi di piattaforme, sostegni che

crollano e animali da evitare, cercando di prendere le chiavi che danno l'accesso al livello successivo. Ah, che bei tempi...

• **La serie di Mario**  
Nintendo  
Dovete aver sentito parlare di Mario. Il coraggioso piccolo costruttore apparso per la prima volta nel gioco da bar Donkey Kong che (a parte una piccola parentesi da cattivo in Donkey Kong Jr) è diventato un fenomeno al pari di Topolino. Ogni gioco è pieno di piattaforme, con molti bonus, molti livelli nascosti e tanto, tanto divertimento.

## PUZZLE GAME

• **Boulderdash**  
First Star (C64)  
Un concetto è molto semplice: scavare tra i massi alla ricerca di diamanti, evitando i macigni che crollano dall'alto. Gli ultimi livelli includono strane forme di vita per complicare le cose. Recentemente realizzato anche per Gameboy, dove magari ha perso il suo fascino. Recensito, per Gameboy, su K 25.

• **Deflektor**  
Gremlin/Vortex (Tutti i formati)  
Usando specchi, fibre ottiche e blocchi polarizzatori e rifrangenti nel migliore dei modi, si deve condurre un raggio laser dal generatore al punto ricevente. Ci sono 60 livelli di folli rompicapi.

• **Pipemania**  
Empire International (Tutti i formati)  
Tutta l'azione ha luogo su di una griglia di 10x7. Si ha a disposizione un po' di tempo prima che il fluido esca da un tubo rotto. Utilizzando dei pezzi di tubo si deve condurre il fluido attraverso la rete. Se esce dai tubi, finisce il gioco. Riuscendo a tenerlo nei tubi abbastanza a lungo si guadagna l'accesso al livello successivo. Recensito su K 16.

• **Split Personalities**  
Domark (Tutti i formati)  
Basato sull'idea dello "scassaquindici", il computer lancia dei pezzi del volto di qualcuno su una griglia di 5x5. Si deve riuscire a formare il disegno completo. Occasionalmente appaiono anche delle bombe che devono essere tolte dallo schermo prima che esplodano o altrimenti si perde una vita.

• **Tetris**  
Mirrorsoft (Tutti i formati)  
Il primo gioco russo ad avere sfondato in Occidente. Dei blocchi di svariate forme cadono dall'alto, e mentre lo fanno è possibile ruotarli. Lo scopo è quello di posizionarli sul fondo in modo da formare delle linee orizzontali complete che scompaiono. Se i blocchi raggiungono la cima del pozzo il gioco finisce. Maggiore è il livello raggiunto, maggiore è la velocità di caduta dei

## E ZORK?

Perché avete messo il gioco X e non il gioco Y? Ci aspettiamo decine di lettere di questo genere, quindi abbiamo pensato di spiegarci con un esempio: perché alcuni giochi non sono in questa lista, anticipando le proteste. L'esempio che abbiamo scelto riguarda i giochi d'avventura. Possibile, si chiederanno molti "vecchi" appassionati, che non ci sia un'avventura della Infocom, ad esempio Zork? In effetti, Zork era la nostra prima scelta. Il gioco, come tutti quelli della società di Cambridge, meritebbe di figurare in questa lista per il paese che era senza dubbio uno dei migliori del suo genere. Ma Zork, purtroppo, non è nato su computer bensì su mainframe. Non ottemperava quindi alla regola 1 e perciò non poteva figurare in questa lista perché non aveva tutti i requisiti necessari.

blockbuster e non solo come volgente.

## GIOCHI DI CORSA

• **Formula One Grand Prix**  
MicroProse, Amiga/Atari ST  
Geoff Crammond, già programmatore dei mitici Stunt Car Racer e Revs (vedi sotto), ha perfezionato il suo stile nella migliore simulazione automobilistica mai vista: questo gioco è la fedele riproduzione del campionato mondiale, con sedici gran premi e ventisei piloti avversari. Utilizza una grafica poligonale che in bitmap molto velocemente, ma al di là dei dati tecnici è l'unico gioco che riesce davvero a rendere l'emozione di una gara di formula uno. È considerato da molti (e a ragione) "IL" simulatore di Formula uno. Recensito su K 33.

• **Full Throttle**  
Micromega (Spectrum)  
Ah, la sensazione di una strada, della tua moto e di altri 39 avversari! Sicuramente il migliore dei primi giochi di corsa in 3D. L'azione era veloce e arrivare primi non era assolutamente facile, soprattutto quando una piccola collisione faceva rallentare la moto fino a fermarsi... Poi, non appena ricominciavi ad accelerare, ti arrivava un'altra moto da dietro e finivi di nuovo a terra... Poi, non appena ricominciavi...

• **Indianapolis 500**  
Electronic Arts (Amiga, PC)  
Tutta l'azione del gioco è in 3D a poligoni solidi, che permette una modellazione realistica delle macchine, del circuito e dei dettagli di contorno. L'opzione di una telecamera con molteplici angoli



lezioni, vi lascia guardare la corsa come da un televisore e, perfino da un elicottero. Recensito su K 13

#### • Pitstop II Epyx (C64)

Un divertentissimo gioco di corsa per un solo partecipante, ma giocarlo con un amico raddoppia il divertimento. Utilizzando la divisione dello schermo, per allora innovativa (ripresa ultimamente dalla Gremlin con *Lotus Esprit Turbo Challenge*), entrambi i giocatori possono giocare simultaneamente.

#### • Revs

#### Firebird (C64)

Forse uno dei migliori simulatori di corsa di qualche anno fa. *Revs* ci metteva al volante di una "formula 3" in competizione con una nutrita schiera di concorrenti. I circuiti disponibili erano solo due, Brands Hatch e Silverstone, ma riuscire a finire una corsa nei primi posti era tanto impegnativo quasi quanto gareggiare realmente. Ogni piccola distrazione veniva pagata con l'uscita di pista; dello stesso autore di *Stunt Car Racer*, è una pietra miliare dei simulatori di guida per C64.

#### • Stunt Car Racer

#### Multisync (Tutti i formati)

Correre contro un solo avversario su 8 piste a poligoni, questo è il sacco del gioco. Tuttavia, i circuiti non sono quelli che solitamente si vedono in giro; salgono e scendono e, questo è il peggio, sono interrotti da pozzi che bisogna saltare alla giusta velocità. Rovinare il vostro drugster e siete fuori. Collegando due computer è possibile correre l'uno contro l'altro. Questa corsa sulle montagne russe è stata recensita su K 14

## GIOCHI DI RUOLO

#### • Bard's Tale 1,2,3

#### Electronic Arts (Tutti i formati)

Il primo gioco di ruolo che permetteva di creare e salvare gruppi di avventurieri e di confrontarsi contro una serie di mostri attraverso un labirinto multi-livello.

La grafica è rappresentata in vista frontale sullo stile di *Dungeon Master* (anche se meno sofisticata) e il gioco può essere davvero interminabile. Grandi sfide in *BT2* e 3, anche se le migliori nella tecnica di gioco nelle uscite successive della serie sono minime.

#### • Dungeon Master

#### FTL/Mirrosoft (Amiga, ST e PC)

Guidate un gruppo di quattro coraggiosi attraverso 14 livelli di labirinti pieni di mostri alla ricerca dell'asta magica che ucciderà il malvagio Lord Chaos.

Il gioco assicura una quantità incredibile di atmosfera e di tensione sfruttando grafica 3D in bitmap, vista in prima persona ed effetti sonori rari ma efficaci.

#### • Pool of Radiance

#### SSI (Tutti i formati)

Il primo di una lunga serie di giochi legati ad AD&D che hanno avuto il merito di rivoluzionare i Giochi di Ruolo. La vera novità era il metodo di combattimento che ricordava molto lo stile di gioco al tavolo: spostamenti a turno permettevano di sviluppare una vera e propria tattica nel tentativo di distruggere i propri nemici. In tutti i giochi della serie, come in questo, la trama è avvincente e coinvolgente. Forse adesso il metodo sente il peso degli anni, ma quando uscì affascinò moltissimi appassionati.

#### • Ultima V

#### Origin/Mindscape (Tutti i formati hanno PC in CGA)

Anche se la serie di *Ultima* è stata ben accolta negli Stati Uniti fin dal primo episodio, in Italia ha cominciato ad attrarre enormemente dall'uscita di *Ultima V*. Lo scenario è la mistica terra di Britannia, e *Ultima V* rappresenta il miglioramento grafico nei confronti dei precedenti episodi, una mappa vasta e complessa e centinaia di personaggi da incontrare. Un gioco fantastico! È bene dare un'occhiata anche ad *Ultima IV*

#### • Ultima VI

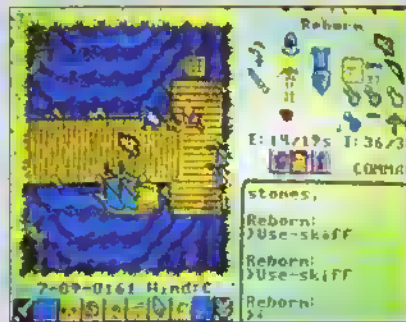
#### Origin/Mindscape (Tutti i formati)

Il primo gioco della serie ad abbandonare la tradizionale vista dall'alto della mappa in piccola scala e ad utilizzare una mappa a scorrimento su grande scala in tutto il gioco. È possibile vedere separatamente ogni membro del gruppo che vi segue fedelmente mentre esplorate Britannia. Grafica altamente dettagliata per un gioco di dimensioni enormi. Recensito su K 19.

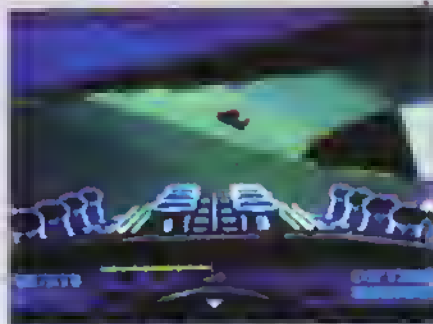
#### • Ultima Underworld

#### Origin, PC

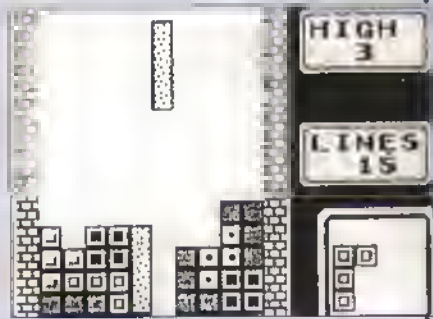
Il primo gioco su home computer che abbia dei reali punti di contatto con la Realtà Virtuale. La vista in soggettiva non viene presentata a scatti e lo sguardo non si gira di 90° per volta, ma fluidamente, come nella realtà. Potete quindi osservare i quaranta e passa chilometri dell'Abisso Stigiano da ogni possibile angolazione. Rappresenta forse la più grande innovazione della serie, e certamente una grande innovazione per l'intero genere.



GIOCHI DI RUOLO - Ultima VI su PC.



GIOCHI DI CORSA - Stunt Car Racer su Amiga. La grafica poligonale è usata per rendere la "violenza" dei salti in questo gioco.



PUZZLE GAME - Tetris su Gameboy. Un primo esempio di rompicapo su computer; le grafiche e il sonoro sono secondari rispetto alla giocabilità.

## IL MESE PROSSIMO

Altri controversi pareri nella seconda parte che apparirà sul prossimo numero e tratterà delle seguenti categorie:

• **Giochi Originali** - I giochi che, nati per computer, hanno segnato un'epoca

• **Spara e Fuggi** - I giochi che secondo noi fanno venire le vesciche più grosse sul dito con cui si preme il pulsante di fuoco.

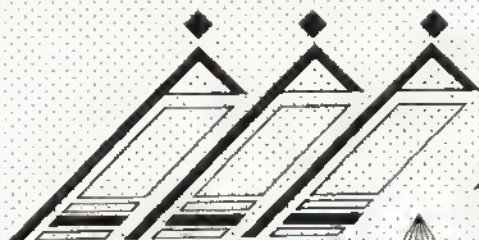
• **Simulazioni** - I giochi che sono più realisti della realtà!

• **Simulazioni Sportive** - Come diventare un simul-campione con il vostro computer!

• **Giochi Strategici** - Giochi così belli che hanno fatto dire a Napoleone: "Stasera non ho voglia, Giuseppina!" ... e la categoria senza la quale nessuna guida potrebbe essere completa...

• **Errori** - Quel giochi che vorreste dimenticare ma non potete!

Non perdetevi il prossimo numero di K se volete sapere la risposta a questi ed altri quesiti.



**SAN MARINO  
INFORMATICA**

**ATARI**

☐ LYNX + CAVO CUSTODIA PILE CARTUCCIA  
BATMAN + CARTUCCIA EXTRA OMAGGIO L. 229.000

**STAMPANTI**

☐ NEC P-201 L. 599.000 ☐ HEWLETT PACKARD DESKJET  
550 COLORE L. 1.260.000  
☐ STAR LC-24/20 L. 495.000 3 ANNI GARANZIA  
☐ STAR LC-20 L. 315.000 ☐ HEWLETT PACKARD DESKJET  
500 B/N L. 785.000 3 ANNI GARANZIA  
☐ EPSON LQ-100 L. 499.000 ☐ SOUND BLASTER PRO CON  
INTERFACCIA C.D. ROM L. 250.000

**OFFERTE**

☐ AMIGA 600/H.D. L. 880.000 ☐ KIT/CDTV =  
TASTIERA-MOUSE-  
FLOPPY-GROIER  
L. 1.260.000  
☐ AMIGA 600 L. 510.000 ☐ MONITOR COL. PHILIPS  
CM 11342 L. 395.000  
☐ MONITOR COL.  
COMMODORE 10845 L. 415.000  
☐ SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA HARDITAL 68040  
CON CONTROLLER HD SCSI / 2 ESPAND. 32-MB  
PER A. 2000 L. 1.490.000  
☐ SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA  
HARDITAL PER A. 500/500+/2000  
CON 68020 + 68881 25/MHz L. 290.000  
☐ ESPANSIONE DI MEMORIA  
INTERNA CON CLOK DA 2 MB  
PER A. 500 L. 199.000  
☐ ESPANSIONE DI MEMORIA  
INTERNA DA 0.5 MB PER A. 500 L. 58.000  
☐ ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA  
DA 1 MB PER A. 600 L. 135.000 ☐ H.D. CONTROLLER SCSI / 2 ESPAND  
DA 8 MB PER A. 2000 L. 245.000

**LA COMMODORE E TUTTE LE CASE MADRI ITALIANE OFFRONO GARANZIA DI 12 MESI**

**SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - PAGAMENTI RATEALI FINO A 48 MESI  
\* I PREZZI ESPOSTI AL PUBBLICO SONO COMPENSIVI DI IMPOSTE**

**TRASPORTO GRATUITO**

PER ORDINATIVI FATTI  
ENTRO **NOVEMBRE 1992**  
**UN REGALO  
A SORPRESA**  
PER ORDINI TELEFONICI  
**0549/909055 - 908083**

NOME \_\_\_\_\_ COGNOME \_\_\_\_\_ PROFESS. \_\_\_\_\_  
VIA \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_ LOC. \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_  
P. IVA/COD. FISC. \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_  
SPEDIRE ALLA SAN MARINO INFORMATICA - AMMINISTRAZIONE - VIA C. CANTÙ, 16 - 47031 DOGANA R.S.M.

**Esposizione e vendita**

Via 3 Settembre, 113 - 47031 Dogana R.S.M.

**Amministrazione e assistenza tecnica:**

Via C. Cantù, 16 - 47031 Dogana R.S.M.



# PROVE SU SCHERMO

**S**tate per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

|           |  |
|-----------|--|
| 500+      | Un classico, raccomandato senza riserve.   |
| 500-499   | Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.          |
| 700-799   | Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.              |
| 600-699   | La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".                |
| 500-599   | Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.                              |
| 400-499   | Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.                         |
| 300-399   | Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.                      |
| 200-299   | Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.                                  |
| 100-199   | Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.   |
| Sotto 100 | Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis. |

## K PARAMETRI

Un K Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

### ADATTAMENTO ARCADE

#### PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi a cotton in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

### AVVENTURA ARCADE

#### GODS (Renegade)

Non il molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (principe o perla o Nick Dangerously) eppure un gioco di piattaforme dal gameplay proverbiale, atmosfera, azione a una presentazione grafica senza precedenti, indubbiamente un vincente.

### GIOCO DI RUOLO

#### ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Loro occhi non hanno mai visto un parato di stallo - a ruota in spazi fantastici, vista che l'ultima Underworld era il vecchio K-Parametro.

### SPORT

#### Realistic Soccer (Renegade)

La captaione perfetta di Realistic la rivista di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai creata, ma una delle più belle giochi di tutti i tempi.

### STRATEGIA

#### CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primati alla fine della storia ad una Maelstrom. Massiccia, ma non solo. Il più grande gioco di guerra mai creato.

### AVVENTURA

#### THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura guidata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller a grafia e suono senza precedenti.

### SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

#### FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda stagione dell'ultima la rivista di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Imprescindibile.

### PICCHIADURO

#### IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata dal fratello dalla System 3, IK+ di Archai Mai Laani e da tre anni in filare e ancora attira a riscatto ad insidiarla il trono. Il più interessante è la presenza di un terzo katala e il controllo dal computer, l'indimenticabile valoce.

### GIOCO DI COSCE AUTOMOBILISTICHE

#### STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafici e poligonali d'avanguardia a una velocità incredibile fanno di questo gioco il più grande della nuova generazione di giochi di corsa. E un po' che non è ancora andata la passione.

### SIMULAZIONE SPORTIVA

#### JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La pataccola grafica 3D in ombra con la realismo e parimenti per forma la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente priva di difetti, il gioco mette in introduzione per i giocatori a una grande precisione nella gestione dei colpi.

### SIMULATORI DI VOLO

#### FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. Falcon 3.0 ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbia visto sulla vostra vita. Inoltre all'interno la interfaccia più funzionale e al massimo è completa mai apparsi sul mercato.

### AZIONI/STRATEGIA

#### POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Un grande, più bello, più veloce, più... Alla Battaglia hanno migliorato la perfezione. Populous 2 è il confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

### ROMPICAPO

#### TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per GameBoy Nintendo è di gran lunga la migliore. L'altra è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. E come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

### GIOCO DI PIATTAFORME

#### SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche la bella, quanto grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco enorme la desiderata che tutti i giochi siano così.

### CONFRONTO E CONTRASTO

Un punto di riferimento costante: il confronto con il gioco che più gli si avvicina, o con il più vicino da cui è stato tratto.

### POLICE FAVOREVOLE/POLICE

VERGO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

### VERDETTO

Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caso, vecchio K-Vote, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno intellettuale (Q) richiesto e il divertimento complessivo. Il fattore K (FK) è il voto del programma.

### CURVA CIP

Una predizione dell'aspettativa di vita del gioco, uno spettacolo benedico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma la giocherà tra un mese?

### SUGGERIMENTI

Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli a chi sa come affrontare il gioco.

### K-GIOCO

Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

### SONORO, GRAFICA E

#### IDEA

Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area.

Un gioco che con riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

### CURVA INTERESSE PREVISTO

Indica la curva di interesse prevista per il gioco.

### PSOVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

|                                   |                    |
|-----------------------------------|--------------------|
| 3D Tennis                         | Simulmondo         |
| 3D World Soccer                   | Simulmondo         |
| Air Support                       | Pygnosis           |
| Alone In the Darkness             | Infogrames         |
| Assassin                          | Team17             |
| Atac                              | Microprose         |
| B.A.T. II                         | Ubi Soft           |
| Shadow of the Beast III           | Pygnosis           |
| Cattivi                           | Idea               |
| Dylan Dog: Attraverso lo Specchio | Simulmondo         |
| Elvira II: the Jaws of Cerberus   | Accolade           |
| Falcon 3.0: Op. Fighting Tiger    | Spectrum Holobyte  |
| King's Quest VI                   | Sierra             |
| Laser Squad                       | Khalis             |
| Mantis                            | Microprose         |
| Pinball Fantasies                 | 21st Cent. Entert. |
| Quest for Glory III               | Sierra             |
| Red Baron Expansion Disk          | Dynamix            |
| Sherlock Holmes                   | Electronic Arts    |
| Sim Life                          | Maxis              |
| Smash                             | Idea               |
| Springbreak                       | Legend             |
| The Summoning                     | SSI                |
| Wizardry VII                      | US Gold            |
| Wolfenstein 3D                    | ID Software        |



## The Lost Files of

## SHERLOCK

## The Case of the Serrated Scalpel

"Watson, il mio violino l'annoia oppure mettere a soqquadro l'appartamento è diventato il suo passatempo preferito?" "La prego di risparmiare la sua sagacia e il suo sarcasmo per altre occasioni Holmes, temo di aver perduto il manoscritto riguardante il caso del bisturi scheggiato. Peccato, il mio editore sarebbe stato felice di pubblicarlo."

Non tema Watson all'Electronic Arts sono meno distratti di lei, dieci dischi ad alta densità narrano la storia per filo e per segno, anzi, fanno molto di più, vi permettono di sostituirvi a Holmes nella soluzione del caso.

Il ritorno del personaggio che ha segnato la nascita del romanzo giallo scientifico era inevitabile, ed è stato un ritorno in grande stile, visto che ci ha pensato anche la Software Toolworks con il suo Sherlock Holmes Consulting Detective, un CD-ROM con 600 Mb per 90 minuti di full motion video, voci e suoni campionati.

Siamo ad anni luce di distanza rispetto allo Sherlock Melbourne House, in 8 colori, che gli

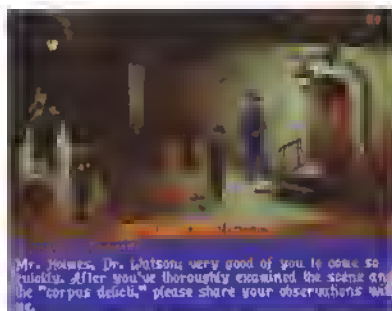
utenti Spectrum ricorderanno sicuramente. *The Case of the Serrated Scalpel* secondo le intenzioni della EA dovrebbe essere il primo di una serie di avventure basate sui diari inediti di Watson. Come i lettori di Conan Doyle ben sanno, è proprio Watson il narratore nei romanzi, fedele e stupido

cronista, nonché protagonista, delle avventure del celebre investigatore.

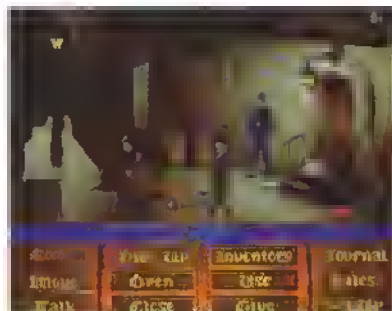
L'aggettivo inedito renderà felici gli alucinados, in quanto nessuno dei romanzi o racconti originali verrà sfruttato come trama per le avventure, nemmeno a livello di canovaccio;

ogni avventura corrisponderà a un caso, elaborato con una certa maestria dagli sceneggiatori

*Nessuno dei romanzi o racconti originali verrà sfruttato come trama per le avventure, nemmeno a livello di canovaccio*



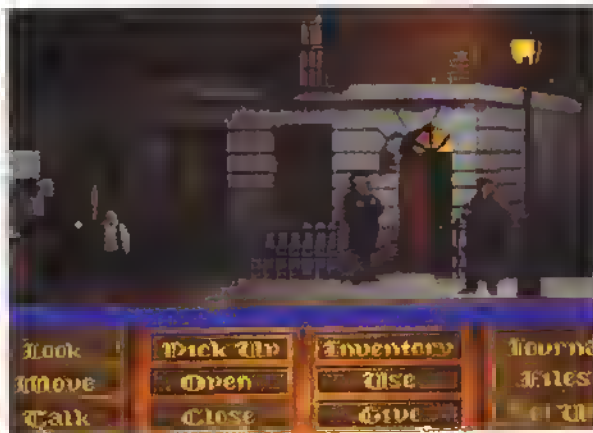
L'importanza del luogo e del delitto sono fondamentali per la soluzione del caso. La scena del delitto ti rivela sempre tanta di indizi importanti in qualsiasi romanzo giallo.



Holmes si china ad esaminare il cadavere. Che l'assassino abbia lasciato qualche segno particolare sul corpo della vittima? Non si deve tralasciare nulla.

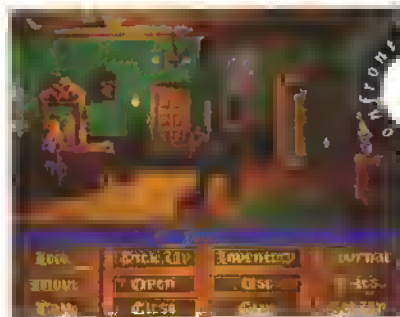


Notate la dozzina di particolari con cui ogni ambiente è stato ricostruito. Provata a vedere se riuscite a trovare un'impresione. È peggio della Settimana Enigmistica!

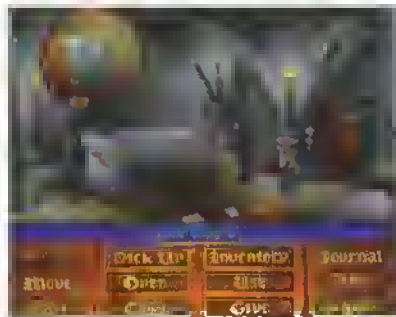


Le strade della Londra vittoriana infestata da bande di monelli che si potrebbero rivelare utili per le vostre indagini. I lampioni e gas contribuiscono a creare la giusta atmosfera.

# HOLMES



Sherlock Holmes non era bene frustato negli armadi della signora, soprattutto se questa sono in lacrime!



Esaminare cadaveri non è sicuramente l'attività più piacevole del mondo. A volte però potremmo assai dimenticarci dei particolari importanti. Notate lo zoom sul volto della ragazza morta.



I tutori della legge non sono mai andati a genio a Sherlock Holmes, ma facendo il suo mestiere è inevitabile averci a che fare.



Sono ormai numerose le avventure che utilizzano interfacce grafiche avanzate, con dovizia di grafica animata e sonoro digitalizzato. *Sherlock* non raggiunge i livelli di *Monkey Island II* o di *Indy IV*, da cui il gioco prende spunti, per quanto riguarda l'avventura in sé. Un po' troppo facile in alcuni punti, con passaggi obbligati che, soprattutto nella prima parte, lasciano poco spazio alla deduzione ed all'iniziativa, pur cambiando impostazione col prosieguo delle indagini, quando si amplia il numero delle locazioni visitabili e del personaggi. Meno immediato anche il sistema di gestione dell'inventario. Superiore la grafica, dove la cura per i particolari si fa quasi maniacale, sebbene alcune scelte siano un po' discutibili. Le sezioni animate sono veramente stupefacenti, anche all'occhio del più smaliziato.

Un pareggio sul personaggi, nonostante Sherlock sia decisamente più austero di Indiana Jones o del simpaticissimo Guy Threepwood di *Monkey Island*.

della software house, nel rispetto dello spirito dei racconti e dei personaggi. Il background è rappresentato nella notevole animazione introduttiva, che ci mostra le circostanze di un cruento assassinio: Sarah Carroway, una giovane donna, un'attice, viene uccisa a colpi di bisturi. Lo stile, per l'occhio inesperto, è quello del terribile Jack lo Squartatore, macchiato di altri atroci delitti dello stesso stampo. Jack, criminale realmente esistito, mostro insaziabile della Londra vittoriana mai catturato da Scotland Yard, anche perché qualcuno insinuò che appartenesse alla famiglia reale, aveva tra le sue vittime predilette le prostitute di Whitechapel. Una carezza alla gola della sventurata con il bisturi, qualche momento per completare l'opera e poi via, imprendibile fuggiasco nelle proverbiali nebbie della capitale.

L'ispettore Lestrade, responsabile del caso, non ha dubbi: Jack ha colpito ancora. Non importa se il Regency Theatre, il luogo del delitto, dista miglia da Whitechapel. Lo Squartatore ha semplicemente deciso che il luogo tradizionale non è più sufficientemente stimolante per la sua follia, oppure è divenuto troppo pericoloso a causa dei piantonamenti di Scotland Yard. Comunque forse è meglio sentire il parere di Sherlock Holmes, anche se difficilmente potrà negare l'evidenza.

Scavando sotto lo strato delle apparenze, però, l'evidenza è ben diversa dalle affrettate ipotesi dell'ispettore, e sta a voi indossare il soprabito di tweed e il cappello da cacciatore di cervi per portare alla luce la realtà dei fatti.

Tecnicamente il gioco è strutturato in modo non dissimile dai corrispondenti Sierra e Lucasfilm, con un'interfaccia utente grafica basata sul mouse che vi permette di scordarvi dell'esistenza della tastiera. Lo schermo è diviso in due parti: quella superiore è una rappresentazione dinamica della locazione corrente, dove i personaggi possono muoversi ed interagire, quella inferiore, divisa in riquadri, contiene i comandi.

Spostando il puntatore del mouse sulla scena verranno evidenziati con una scritta

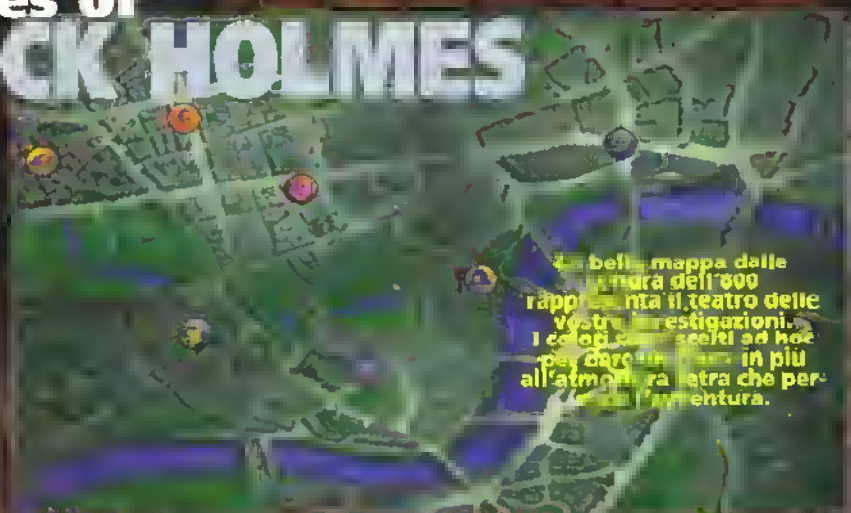




# The Lost Files of SHERLOCK HOLMES

So che se dovessi pubblicare immagini riguardanti schermi avanzati il criminale da arrestare diventerei io. Quindi che cosa potrebbe interessarvi più di vedere un assassinio con bisturi in piena regola? Le scene più cruente non appaiono in queste foto, non perché i nostri lettori siano particolarmente sensibili quanto piuttosto perché non sono proprio presenti nell'animazione introduttiva.

Londra, città aperta. No, forse quella era un'altra città.



La bella mappa dalle  
anni dell'800  
rappresenta il teatro delle  
vostre investigazioni.  
I colori sono scelti ad hoc  
per dare un'idea in più  
all'atmosfera letta che per  
l'avventura.



Ma che bella immagine, quelle case, quella nebbia, quei calassi... Che città potrebbe essere, con quel colore, quasi fumo di...



**Londra, England**

**November, 1888**

... Londra, sì ecco mi pareva. Ma nel 1888 a Londra c'era la Regina Vittoria. Jack lo Squartatore e quell'Investigatore, come si chiamava... Sharrinford? No, un attimo, ora ricordo...



Comincia, zitti in sala per favore. Non sopporto che qualcuno bisbigli quando un fosco individuo si aggira con fare sospetto sul retro del Regency Theatre.



Me allora è proprio spudorato! Che fa, si accende una sigaretta? Forse vuole uccidere la vittima con la nicotina. Non sa che non si può fumare nei luoghi pubblici?



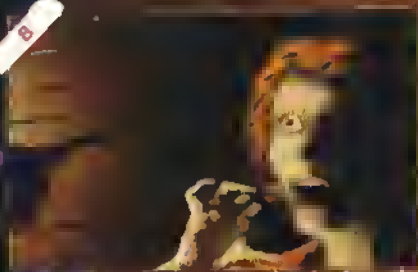
È lei, Sarah Carrowey, l'attrice. Il fosco individuo la sta piombando addosso. Forse sono amici di infanzia. È tanto tempo che non si vedono e vogliono abbracciarsi.



"Ciao come stai?" "Io bene a tu?" Sono sicuro che avranno tanta cosa da dirsi, con tutto il tempo che è passato.

The Lost Files of  
**SHERLOCK HOLMES**

... Sherlock Holmes. Umpt. Ma allora ditelo che è una congiura. Belli però i particolari dello sfondo, lo smog che esce dai comignoli, le gocce che cadono nelle pozzanghere, i riflessi...



OK... la ragione non parlo più, forse le deduzioni è meglio lasciarle a Sherlock Holmes. Conosca meglio di me i londinesi.

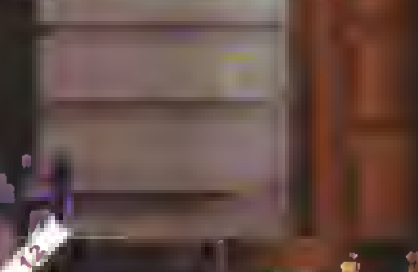


"Che cosa succede qua fuori? Non si riesce mai a dormire con tutto questo frastuono! Ma... che vedo, un losco individuo vicino a Sarah?!"

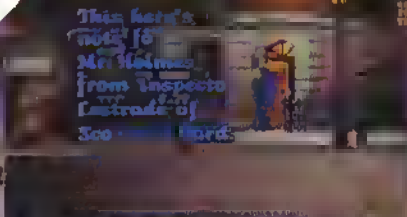


"Sarah! Sarah? Non sarai mica un po' morta vero? Oddio mi sento mancare" Siii! 5 minuti e forse ci sono già due cadaveri. Mi piace questo film.

Mentre su Londra calavano le prime ombre della sera una guardia si avvicinava decisa e spensierata al portone del 221B di Baker Street.



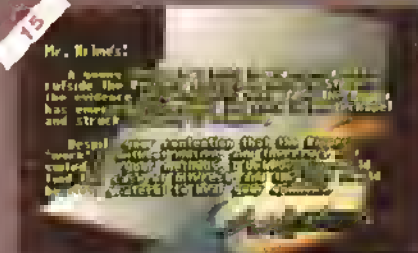
... ma il serve nulla, e non ho già tutto. Ho l'enciclopedia britannica, il frullatore, i prodotti per lucidare l'argento e non... Buongiorno signora guardia."



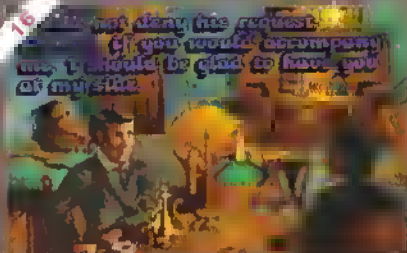
"Ma si figuri, lasci fare, vuole del tè? Sa io non sono sposata..."



"Qualcuno ha suonato al 221B Watson. A quest'ora può essere solo una guardia che mi recapita una lettera dell'ispettore Lestrada, per comunicarmi l'assassinio di una giovane donna, probabilmente nel pressi del Regency Theatre"

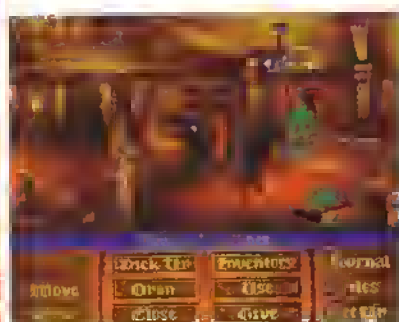


"Eppoi è proprio così, chissà se ho il mio aiuto, e tanto ne abbia effettivamente bisogno se formula queste ipotesi infantili. Tsc, lo Squartatore..."

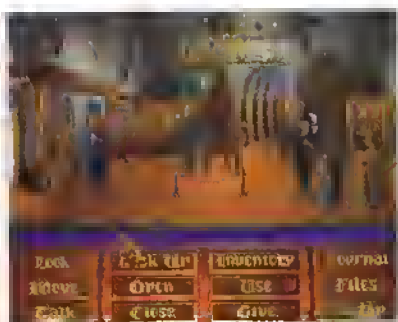


"I'll not deny his request... if you would accompany me, I should be glad to have you at my side."

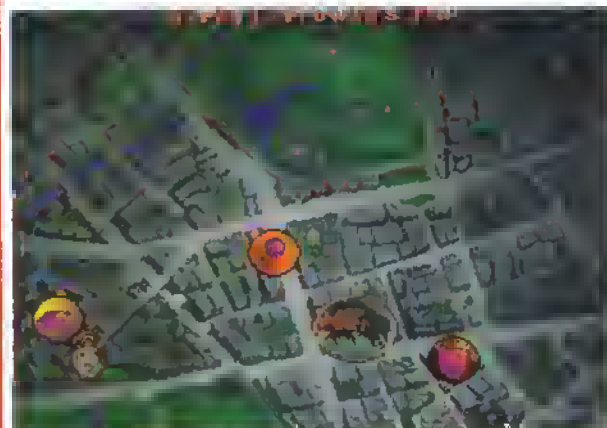
"Tanto proprio di non poter rifiutare, quei bambinoni di Scotland Yard sono così indifesi a volte. Lei Watson ha da fare nei prossimi giorni?" "Certamente no Holmes, il mio corso di uncinetto può senz'altro essere posticipato. Sarò al suo fianco."



Un bel negozio di abiti femminili. Spero che la commessa sia carina e voglia rispondere alle nostre domande.



Anche gli abiti sono stati curati e presentano una notevole aderenza ai costumi dell'epoca.



La mappa di Londra che ci consente di spostarci velocemente per la città. In basso possiamo ammirare il nostro calesse.

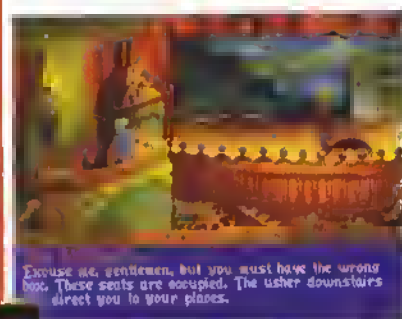
gli oggetti o i personaggi con cui possiamo interagire. Automaticamente verrà selezionato nella parte inferiore il verbo più indicato alla situazione, che verrà reso operativo da un clic. In questo modo si evitano le azioni impossibili o improbabili. Indicando l'ispettore Lestrade, per esempio, il computer suggerirà il verbo Talk, parlare, se in quel momento particolare possiamo farlo; in caso contrario evidenzierà Look, per osservare. È sempre possibile forzare la scelta di una determinata azione, scegliendo il verbo appropriato dalla lista.

Come negli altri sistemi, primo fra tutti lo SCUMM della Lucasfilm, i dialoghi sono gestiti

### Interessante l'espedito di aprire finestre circolari sulla scena, con zoomate sul volto di chi parla

veniale che si sarebbe potuto risolvere riducendo le dimensioni delle icone oppure aprendo uno schermo a parte.

Molto interessante, ed utile, il diario di Watson. Il fedele collaboratore, che peraltro in questa avventura fa abbastanza la figura dell'imbacille, si preoccupa di riportare indefessamente tutte le situazioni, tutti i dialoghi, le descrizioni di tutti gli oggetti, su di un prezioso taccuino. In alcuni momenti, quando pensate di aver tentato tutto il tentabile, la lettura degli appunti potrà illuminarvi su particolari apparentemente insignificanti che però assumono importanza notevole alla luce di scoperte successive.



Excuse me, gentlemen, but you must have the wrong key. These seats are occupied. The usher downstairs direct you to your places.

Cheppà, questo poliziotto non è prenotato a nostro nome. Ci deve essere stato un malinteso. O forse c'è qualcosa sotto.



Che squalore! Anche qui si nota una cura esasperata per i dettagli: si vede perfino l'intenaco staccato sul muro.

ve, il diario ben presto diverrà voluminoso, se voluminoso è sufficiente per definire un plico di 5.600 pagine o più.

Fortunatamente è stata inclusa un'opzione di ricerca automatica delle parole, nonché la possibilità di stampare il diario. In un momento di panico sono arrivato al punto di stampare tutto il manoscritto e di sottolineare le parti più importanti. Peccato che le opzioni di stampa siano state limitate, e ad esempio impossibile comporre direttamente dall'avventura tutte le sezioni riguardanti un determinato personaggio; fortunatamente è possibile indirizzare la stampa ad un file ASCII, importabile e modificabile con qualsiasi word processor.

Watson, talvolta può rendersi utile creando dei diversivi, oppure servendosi delle proprie conoscenze in campo medico. Tutto sommato il dottore è il personaggio meno aderente alle caratterizzazioni Doyleane. Nei romanzi il rapporto tra Holmes e Watson era in un certo senso paritario: dove mancava il primo, la cultura generale, sopprimeva il secondo, e viceversa. Nell'avventura vi è invece un vero rapporto di sudditanza, che però potrebbe essere dettato da esigenze di implementazione. È difficile gestire un gioco con due protagonisti.

Gli spostamenti a Londra avvengono tramite un calesse. Una stupenda mappa di Londra, a scorrimento nelle quattro direzioni è in pratica la rappresentazione dell'esplorabile, salvo occasionali raid fuori porta. Dei pittogrammi indicano la locazione corrente e quelle che possiamo visitare. Inizialmente avremo a disposizione solo il 221B di Baker Street ("Si trattava di due comode camere da letto e di un unico ampio salotto che prendeva aria e luce da due grandi finestre. L'arredamento era gradevole.") ed il Regency Theatre, il luogo del delitto. Interrogando, scoprendo oggetti, facendo ricerche in laboratorio avremo a disposizione altre mete. Gradevole l'animazione del calesse che si muove per le vie di Londra, con gli edifici che scorrono alle spalle.

Interessante l'espedito di aprire finestre circolari sulla scena, con zoomate sul volto di chi parla. Contribuisce a caratterizzare maggiormente i personaggi, evidenziano la mimica facciale, a volte importante per stabilire gli stati d'animo degli interlocutori.

Nei luoghi che noi non possiamo raggiungere, possono certamente arrivare gli irregolari di Baker Street, una banda di monelli capitanata da Wiggins, il ragazzino con lo spirito imprenditoriale. Potremo rivolgerci a lui per recuperare oggetti o ritrovare persone sfuggite.

Nel caso in cui si debbano seguire piste che potrà aiutarci meglio di Toby, il cane da fiuto con l'olfatto migliore di tutta Londra e dintorni. Il vecchio Sherman, amico di lunga data, non esiterà a prestarvi l'animale.

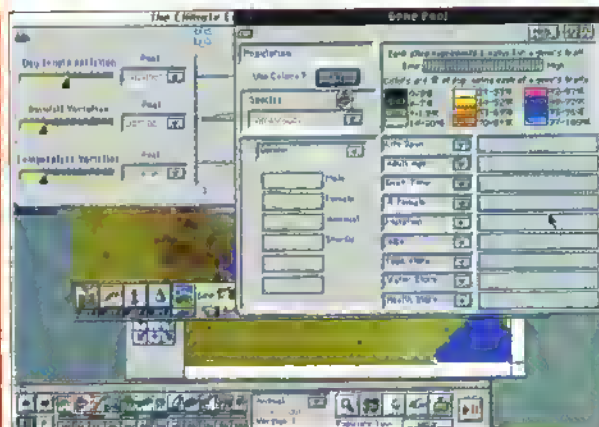
Noi mancheranno scene di azione, come il lancio delle freccette per accattivare le simpatie



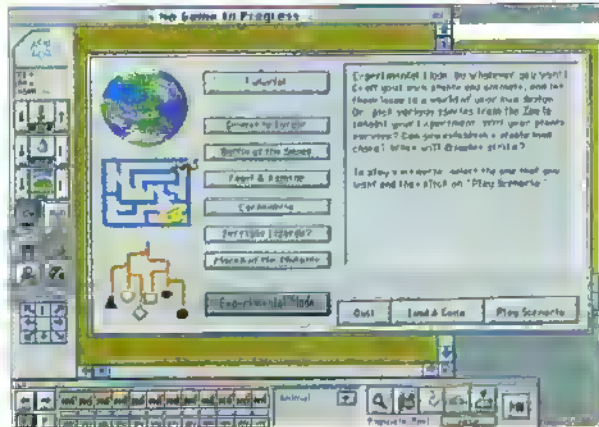


PROVE SU SCHERMO

## SIM LIFE



Questa finestra vi permettono di selezionare (o cambiare) tutte le caratteristiche che definiscono il patrimonio genetico della razza e le caratteristiche ambientali della regione.



La funzione di Tutorial è veramente molto utile. Vi seguita passo per passo insegnandovi l'uso corretto delle varie opzioni.

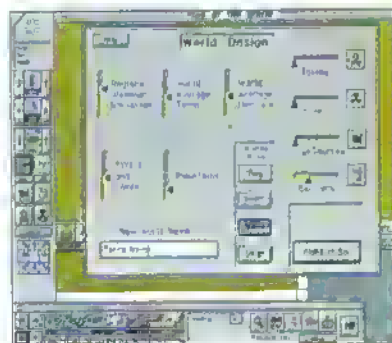
Dopo la trilogia *Sim City*, *Sim Earth* e *Sim Ant* la Maxis cucina un nuovo "simulatore divino". Questa volta al giocatore viene affidato l'incarico più delicato e complesso di tutti: gestire l'evoluzione delle specie viventi in un mondo immaginario.

Dopo la trilogia *Sim City*, *Sim Earth* e *Sim Ant* la Maxis cucina un nuovo "simulatore divino". Questa volta al giocatore viene affidato l'incarico più delicato e complesso di tutti: gestire l'evoluzione delle specie viventi in un mondo immaginario.

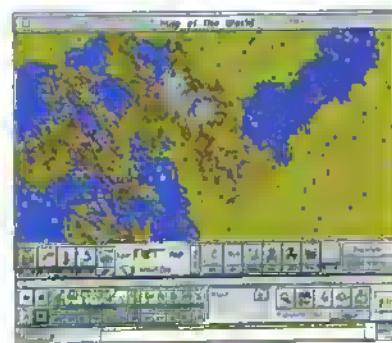
Software Toys, questo è il termine scelto dalla Maxis per definire i propri simulatori. In italiano potremmo tradurlo approssimativamente con "giocattoli per computer", un'espressione che si contrappone a "giochi per computer". Qual è la differenza? Un gioco è un qualcosa di definito: una serie di regole, un obiettivo da raggiungere... un giocattolo è molto di più. È uno strumento attraverso il quale si può giocare, e con il quale si possono inventare molte cose. Il calcio è un gioco, la palla è un giocattolo. Con la palla si può giocare a basket, a pallavolo, a pallanuoto e a centinaia di altri giochi (compreso quello di scagliarla con violenza in testa al bagnino e poi farsi trovare tutti a girare l'indice). È uno

strumento versatile e senza limitazioni intrinseche. La stessa filosofia è stata applicata dalla Maxis alle sue simulazioni, ed in particolar modo all'ultimo nato, *Sim Life*. In un'avventura come *Monkey Island* o in un gioco di piattaforme come *Silly Putty* dovete raggiungere gli obiettivi prefissati dal programmatore, utilizzando gli strumenti che il programma vi mette a disposizione, siano questi comandi particolari o "power up". In *Sim Life*, al contrario, non c'è nulla di definito se non un set di parametri base. Tutto il resto, obiettivi, complessità del programma ed esperimenti, viene lasciato alla volontà ed alla fantasia del giocatore.

Essenzialmente *Sim Life* è un simulatore di evoluzione genetica. Questo concetto, che espresso in termini scientifici probabilmente appare come quanto di più lontano possa esserci dall'idea di divertimento, nasconde una realtà ricca ed affascinante. In parole semplici, ogni organismo vivente, animale o pianta, è identificato da una



Potete creare da zero un mondo inserendone le caratteristiche, dalla variazione delle stagioni, al numero dei laghi e della montagna.



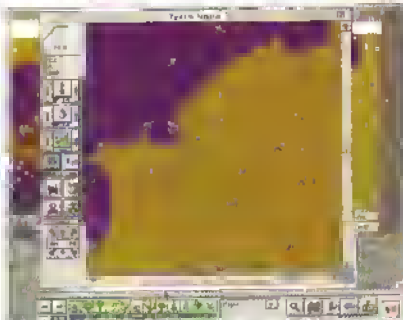
Ecco la cartina del vostro mondo con tutti gli animali e le piante che lampeggiano e che si moltiplicano.



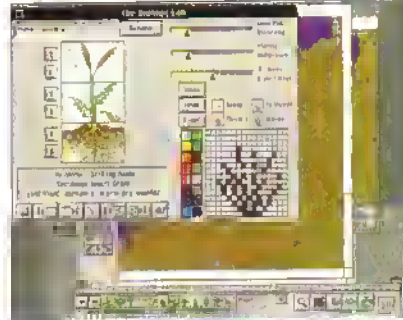
serie di caratteristiche. Queste caratteristiche possono essere paragonate (gli scienziati mi perdonino) a quelle che vengono utilizzate per creare i personaggi nei giochi di ruolo. Esse descrivono l'animale (o la pianta) sotto una grande varietà di aspetti: se è carnivoro o erbivoro, per esempio; quanto è bravo a combattere, se la sua specie è composta da maschi e femmine o da esseri asessuali, quanto è intelligente, se ama girovagare per il mondo o se preferisce abitare in un luogo fisso, quanto è veloce, qual è la percentuale di probabilità che i figli di quell'animale abbiano delle mutazioni e così via. Naturalmente alcuni organismi viventi saranno più adatti di altri a sopravvivere nell'ambiente in cui vivono. Se un organismo presenta deficienze incurabili è probabile che la sua specie si estingua a favore di altre più adatte a sopravvivere. Questo concetto viene detto "selezione naturale". Può però accadere che un animale abbia dei figli che presentano caratteristiche particolari rispetto alla media della specie: una gazzella potrebbe avere un figlio con un collo leggermente più lungo, o un pino delle montagne leggermente più fragile. Ancora una volta è la selezione naturale a decidere se questa mutazione sopravviverà oppure no. Nel caso della gazzella, se per qualche ragione il tronco delle piante di cui gli animali si nutrono si è allungato, solo le gazzelle con il collo più lungo potranno raggiungere le foglie e sopravvivere.

Le altre mutazioni di fama, e dopo poche generazioni in giro ci sarà solo la nuova specie di gazzelle dal collo lungo. Se questo fenomeno continua per molto tempo, la nostra gazzella potrebbe evolversi in una specie di animale simile alla giraffa. È esattamente questo il nocciolo di *Sim Life*. Il programma permette di creare un ecosistema artificiale e di popolarlo di piante ed animali immaginari di nostra creazione.

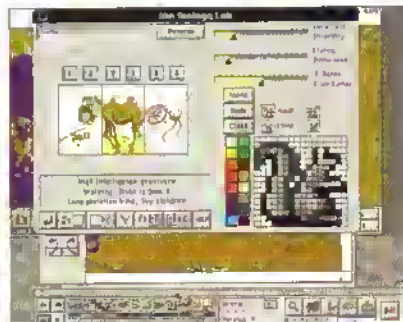
A questo punto possiamo fare ciò che desideriamo: limitarci ad osservare quello che accade ai nostri organismi viventi artificiali senza interve-



Con la funzione "Species Editor" potete creare una razza per osservarne le caratteristiche, le forme e le leve.



Nei tre limiti alle velocità che potete apportare alle creature estinti: i cactus di montagna e il raso del deserto...



Con questa opzione potete "costruire" le vostre razze disegnandone anche l'isola.



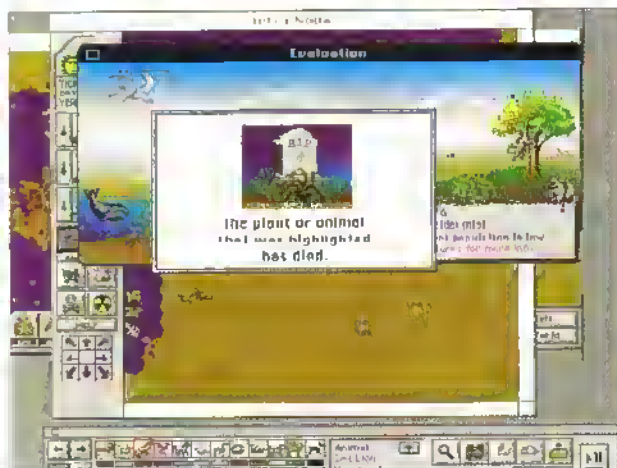
Queste finestre di "Gene Pool" vi permettono di manipolare e giocare il patrimonio genetico di qualsiasi animale o pianta.



Sarebbe logico confrontare *Sim Life* con *Sim Earth*, ma preferisco scegliere *Sim City* come termine di paragone perché si tratta di un titolo più adatto per sottolineare alcuni aspetti della sua giocabilità.

*Sim City* supera senz'altro *Sim Life* in un aspetto fondamentale: è la simulazione di una realtà in cui tutti viviamo quotidianamente. Non è necessario essere architetti

per sapere cos'è un centro residenziale: basta guardare fuori dalla finestra. Allo stesso modo non è necessario essere laureati in urbanistica per capire i problemi di una cattiva circolazione stradale. Permette in sostanza di confrontarsi con problemi ai quali tutti più o meno pensano durante la vita quotidiana. *Sim Life*, al contrario, si occupa di un argomento più elitario e specifico, velato al più da una cortina di mistero. Inoltre la presenza di un obiettivo definito in *Sim City* aiuta molto a "spingere il giocatore avanti". Per quanto riguarda gli altri aspetti, credo di poter affermare che i due programmi si equivalgono per qualità e competenza.



Quando viene richiesto il programma, si mostra gli individui sterminati nelle loro specie.



Potete ingrandire la mappa su una regione e guardare direttamente le esecuzioni delle vostre creature.



nire oppure fare degli esperimenti ed osservarne i risultati. Possiamo rendere il nostro ecosistema semplice o complesso, ed eseguire esperimenti che richiedono pochi minuti e quattro comandi del programma, o simulazioni più lunghe e complesse.

## IL PICCOLO MONDO

La prima cosa da fare è naturalmente creare il mondo in cui vivranno gli organismi artificiali. Possiamo deciderne le dimensioni, le variazioni climatiche regionali, la temperatura media, l'umidità, la presenza di massicci montuosi e la quantità e l'estensione di fiumi e laghi. Un secondo pannello, più complesso, permette inoltre di alterare alcune leggi (come il valore alimentare dei vari tipi di cibo) - ma si tratta di uno strumento che sarà utile solo ai veri appassionati e che il principiante può ignorare tranquillamente.

Altri parametri che potremo decidere più avanti riguardano la durata del giorno, dell'anno e le caratteristiche delle varie stagioni (si, si possono avere inverni caldi e soleggiati!). Più avanti, durante il gioco, si può intervenire su queste caratteristiche in scala locale; per esempio splanando un massiccio montuoso o innalzando la temperatura di una regione.

## CREATURE GRANDI E PICCOLE

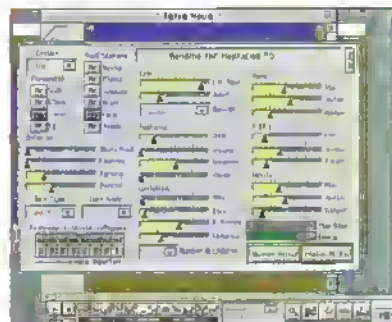
Ogni animale ed ogni pianta è descritto principalmente da un "fenotipo". Il fenotipo è l'insieme delle caratteristiche fondamentali della specie. Queste, per gli animali, sono: livello di intelligenza, tipo di alimentazione (erbivoro, carnivoro o onnivoro), habitat preferito, mezzo di locomozione, periodo di gestazione dei figli e numero degli stessi. Ciò che distingue veramente una creatura dall'altra (in fondo, se ci fermassimo al fenotipo un leone non sarebbe diverso da una tigre) è il suo patrimonio genetico: l'insieme delle caratteristiche peculiari di quella specie e di nessun'altra. Abbiamo già visto alcune di queste caratteristiche, altre includono la percentuale di femmine nella specie, le caratteristiche psicologi-

che (condivide il suo cibo con i compagni affamati?), i parametri fisici (silenziosità, dimensioni, campo visivo e acutezza oculare...), le preferenze alimentari (quali animali o piante preferisce utilizzare come cibo) e la resistenza fisica, che determina la capacità di sopportare carenze di cibo ed acqua.

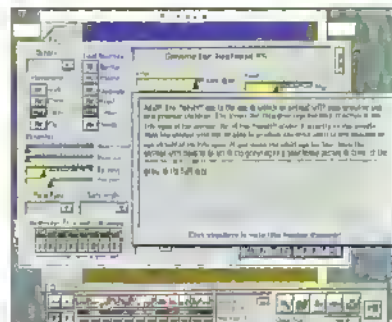
A questo punto è probabile che il giocatore medio sia già scappato via spaventatissimo. Sarebbe però un peccato, perché in realtà ognuno di questi parametri si spiega da sé in modo molto intuitivo, senza richiedere lauree particolari. Se avete giocato ai giochi della serie AD&D dellaSSI, con i loro milioni di dati statistici per personaggio, scoprirete che definire le caratteristiche di un organismo vivente in *Sim Life* è molto più facile e divertente.

## SPERIMENTANDO...

E ora? Devo ammettere che all'inizio ero un po' confuso. Il programma contiene un utile tutorial su schermo che mostra passo passo tutte le funzioni e le opportunità offerte, insieme all'utilizzo dell'interfaccia utente, ma una volta terminato questo tour preliminare mi sono sentito un po' spaesato. Semplicemente non avevo idea di quale sarebbe dovuto essere il primo passo, così ho deciso di provare a fare qualche esperimento. Senza saperlo ho fatto la cosa giusta. Ho creato un mondo di piccole dimensioni, con parametri climatici sulla media e poche montagne. Quindi ho "inventato" due specie di animali (o meglio, ho preso in prestito Bip Bip e Wil E. Coyote): uno struzzo erbivoro furbissimo caratterizzato dalla corsa a zig zag e un coyote predatore stupido e lento. Ho popolato il mondo con solo queste due specie di animali, ed un'erba che ho deciso essere la principale alimentazione dello struzzo. Beh, potete immaginare il risultato: i poveri coyote non riuscivano mai a beccare uno struzzo che fosse uno, e dopo poco tempo si sono estinti. Uhm, però alcuni si sono estinti dopo gli altri... ho controllato le caratteristiche di questi ultimi e ho notato che una mutazione aveva migliorato la

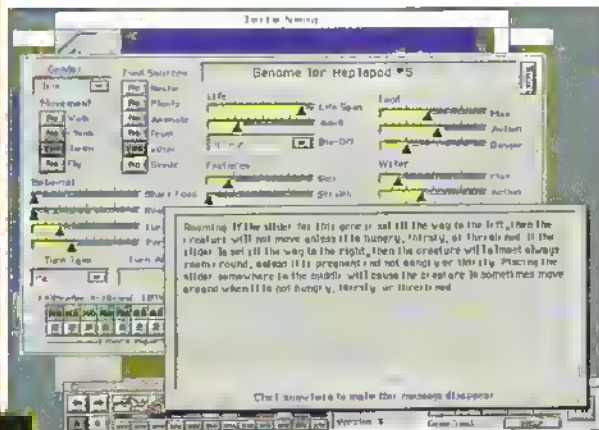


La prima cosa che dovete fare sarà progettare il soggetto animale di una razza.

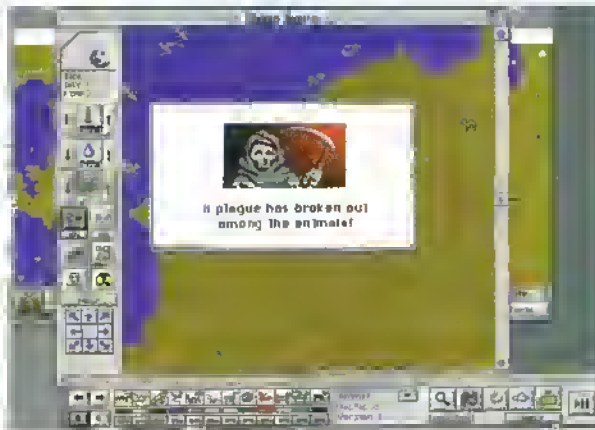


L'utente non dovrebbe spaventarsi di fronte a un questo tutorial, che permette di visualizzare tutte le caratteristiche.

loro capacità di resistere alla carenza di cibo. Interessante... E se avessi migliorato l'intelligenza del coyote e la sua capacità di muoversi silenziosamente? Detto fatto. L'esperimento è ricominciato, ma adesso alcuni coyote riuscivano a mangiare degli struzzi e a sopravvivere. In generale si trattava di coyote che si staccavano dal ceppo principale della specie perché ancora più intelligenti e silenziosi. Questi coyote, sopravvivendo, avevano figli i quali potevano presentare mutazioni ancora più favorevoli, e quindi sopravvivere ancora meglio. Dopo un po' davanti ai miei occhi era nata una nuova specie di coyote meglio preparata ad affrontare i superstruzzi. La cosa sembrava finita lì, se non che ora erano i superstruzzi a trovarsi in difficoltà... per farla breve, prima che me ne accorgessi erano passati venti minuti durante i quali non avevo fatto altro che guardare



Ad esempio una delle caratteristiche è l'area di azione dell'animale: "Roaming"; può essere molto sedentario o un feroce predatore continuamente in cerca di cibo.



Anche la casualità gioca un ruolo importante: la possibilità di contrarre pericolose malattie può essere fatale.



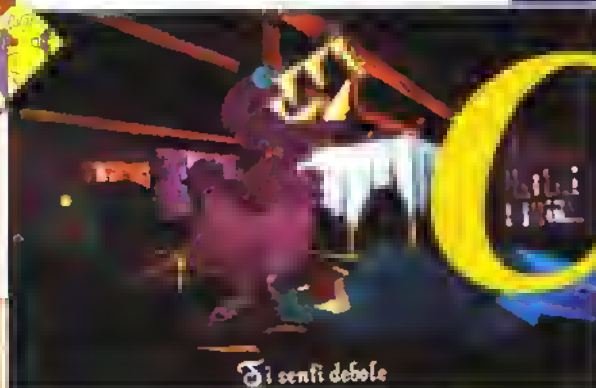








# ALONE IN THE DARK



è un elemento comune che lega i racconti di Howard Phillips Lovecraft: la sensazione, quasi tangibile, del pericolo incombente. La paura e la tensione tengono il lettore costantemente con il fiato sospeso come se il personaggio ad ogni passo potesse trovare l'orrore che più o meno consapevolmente è andato a disturbare. È difficile mantenere questo tipo d'atmosfera in un'avventura: eppure la Infogrames c'è riuscita...

La letteratura lovecraftiana ha sempre interessato una nutrita schiera di lettori, e anche il gioco di ruolo - *Call of Cthulhu* della Chaosium/Games Workshop, recentemente tradotto e distribuito in Italia dalla Stratelibri - basato sui suoi racconti ha ottenuto un ottimo successo. Era quindi solo questione di tempo prima che qualche software house, vista la grossa potenzialità dell'affare, acquistasse i diritti e producesse un gioco per computer. La Infogrames non si è certo lasciata sfuggire questa opportunità e ha appena terminato il primo gioco ispirato all'opera di Lovecraft.

*Alone in the Dark* - titolo molto travagliato ma alla fine preferito a *Nightmare in Decretio* (vedi Lavori in Corso di settembre) - è un'avventura dinamica con grafica 3D calcolata in tempo reale in cui ambientazione, trama e scenografia si fondono brillantemente dando origine ad un gioco davvero eccellente che cattura in pieno l'atmosfera dei racconti lovecraftiani. All'inizio del gioco potrete scegliere tra due personaggi, Emily Hartwood e Edward Carnby, e dovrete cercare di far luce sulla misteriosa morte di Jeremy Hartwood, trovato impiccato nel solaio di Decretio, la lussuosa villa di sua proprietà. Emily, nipote di Jeremy, ha trascorso parte della propria infanzia nella villa dello zio e ricorda ancora alcune cose che potrebbero rivelarsi importanti nel corso dell'avventura; mentre Edward è un investigatore privato, se la cava egregiamente nel corpo a corpo e ha più dimestichezza con le armi da fuoco. Dopo aver scelto il personaggio ed aver assistito ad una splendida introduzione che

preannuncia le delizie grafiche ed i virtuosismi tecnici del gioco, ci si ritrova nel solaio, dove inizia l'avventura vera e propria. Bastano pochi minuti di esplorazione - e il ritrovamento di una lettera - per rendersi conto che il suicidio di Jeremy Hartwood è dovuto a cause misteriose ed inquietanti.

Sembra che stia avvenendo qualcosa di molto strano nella villa, come se le porte dell'inferno o di chissà quale dimensione si siano improvvisamente aperte per lasciar uscire ogni sorta di mostri diabolici e creature orripilanti. Il compito del giocatore consiste nel trovare la fonte di questi orrori e cercare di neutralizzarli.

Il controllo del personaggio è molto semplice e avviene tramite le frecce direzionali e la barra spaziatrice (visto il tipo di controllo utilizzato non è stato possibile implementare efficacemente l'utilizzo del joystick e del mouse). Con le frecce è possibile avanzare, indietreggiare e girarsi verso destra o sinistra mentre se vengono utilizzate con la barra spaziatrice premuta si attivano altre azioni che dipendono dallo stato in cui si trova il personaggio e dagli oggetti che sta utilizzando. Se, per esem-

pio, è stata selezionata l'azione "combattimento" si potranno sferrare pugni o calci, mentre se si utilizza una spada sarà possibile tirare dei fendenti a destra e a sinistra o dall'alto in basso.

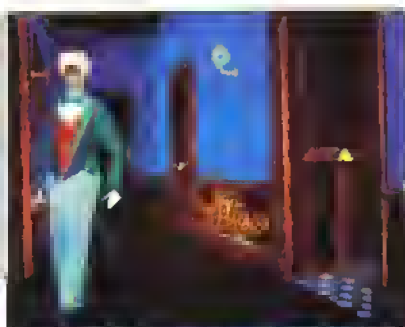
Inizialmente, non possedendo oggetti, le opzioni selezionabili sono combattere, aprire/chiudere, spingere e, in certi punti del gioco, saltare. Quando si trova un oggetto e si decide di prenderlo, questi viene aggiunto all'inventario. Una volta selezionato appariranno ulteriori azioni particolari (lanciare, posare per un vaso o utilizzare, ricaricare, posare per un fucile, ad esempio).

In ogni momento del gioco è possibile accedere allo schermo dell'inventario - da dove si possono impostare le azioni o usare gli oggetti - e a quello delle opzioni, che permette di salvare o ricaricare una situazione, disattivare la musica e gli effetti



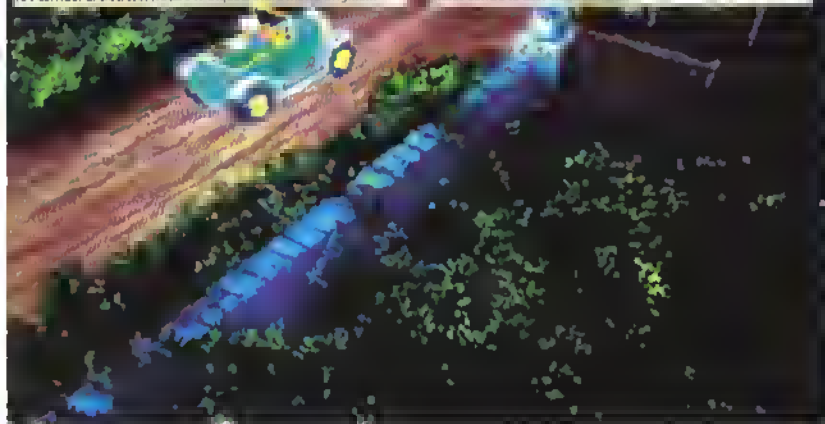
Disponendo accuratamente gli specchi si riesce a far incrociare lo sguardo dei due mostri, uccidendoli





Una sala buia e polverosa dove il personaggio di John Davidson si muove tra i corridoi di Decoria. Notare le inquadrature molto originali.

La coperta mariana appesa su un quadro e la finestra molto vicina contro le assi nella schiena.



Siamo per varcare la soglia di Decoria dove terribili agguati e diaboliche creature ci attendono nell'ombra...

sonori e diminuire la precisione grafica.

La cosa che colpisce maggiormente è la fluidità di movimento dei personaggi. Secondo la Infogrames la velocità resta identica per tutti i processori (286, 386, 486 ed eventuali futuri P5) ma cambia il numero di sequenze utilizzate nell'animazione. Quindi il movimento sarà tanto più fluido quanto più sarà potente il processore... e se pensate che siamo riusciti stupiti su un 286...

La grafica è ben realizzata, mai approssimativa e le animazioni in tempo reale risultano veloci e precise. Gli oggetti e le stanze, riprodotti con estrema cura per un gioco 3D, hanno un delizioso sapore retrò - ci troviamo infatti all'inizio del secolo - e contribuiscono a rendere il gioco più credibile. Le inquadrature delle varie stanze sono molto belle e l'originale scelta delle angolazioni rende il gioco più vario ed interessante, sfuggendo alla solita monotonia dei giochi che utilizzano un unico angolo di ripresa (visuale isometrica o in prima persona).

Un gioco che propone una grafica e un'animazione che si avvale di tecniche tra le più moderne ed avanzate non poteva che essere dotato di un sonoro eccezionale. Se disponete di una scheda audio aggiuntiva potrete ascoltare un sonoro piacevole che sottolinea con maestria le varie fasi di gioco e degli effetti agghiaccianti. La parte audio è curata nei minimi dettagli e, come avviene nei migliori thriller, è studiata appositamente per far rabbrivire e tenere con il fiato sospeso lo spettatore. In nostro caso, il giocatore. Lo scricchiolio del pavimento, il

rumore dei vetri infranti, i grugniti dei mostri, tutto è riprodotto alla perfezione.

La villa è molto vasta ed è necessaria un'accurata esplorazione per trovare gli oggetti che permettono di superare i vari ostacoli. I problemi da risolvere sono molteplici, mai illogici e ben congegnati ed aumentano di difficoltà con il progredire del gioco.

Secondo una politica ormai cara alla Infogrames il gioco è disponibile in diverse lingue (selezionabili in fase di installazione) tra cui (udite, udite) l'italiano, e la traduzione (una volta tanto, NdR) è davvero ottima e fa dimenticare la pessima figura rimediata con *Eternam* (vedi box in K di giugno).

*Alone in the Dark* è un gioco che tutti dovrebbero provare e sicuramente questo genere è destinato ad avere un seguito. Potrete finalmente dire ad

Difficile confrontare *Alone in the Dark* con *Monkey Island 2*, l'attuale K-Parametro, vista la grande diversità tra i due giochi. È invece possibile farlo con *Eternam* che rappresenta il classico anello di congiunzione. *Alone in the Dark* è senz'altro superiore per quello che riguarda sonoro ed innovazioni tecniche, mentre *Eternam* ha dalla sua un metodo di controllo più classico (superato?). *Monkey Island 2* rappresenta il metro di giudizio, il gioco da battere e forse, se vogliamo, anche il passato. *Alone in the Dark* è l'innovazione, il punto di partenza da cui potrebbero nascere grandi giochi. Forse non ce la sentiamo di sballanciarci, magari lo avremmo fatto se nel gioco ci fosse stato posto per un po' di ironia. *Alone in the Dark* è stato forse il concorrente più pericoloso ma *Monkey Island 2* mantiene il suo titolo (per un pelo...)



Genere Avventura  
Casa Infogrames  
Sviluppatore In casa



• Splendida grafica 3D con animazioni in tempo reale  
• Incredibile fluidità nei movimenti dei personaggi  
• Sonoro ottimo che si adatta perfettamente al gioco  
• Atmosfera degna di un romanzo di Lovecraft



• Interfaccia semplice ma migliorabile  
• Mancata implementazione di mouse a joystick

#### Versione PC



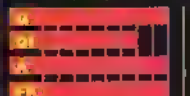
*Alone in the Dark* occupa circa 6 megabyte di spazio su

hard disk, necessita di 640K di RAM (di cui 560K liberi) e supporta schede grafiche VGA a MCGA e 256 colori. Sono prevista scheda audio Soundblaster Pro, Soundblaster, Sound Master II, Saend Master + e Saend Saurica (en consiglio, procuratene una - il sonoro è formidabile). Il controllo avviene tramite tastiera e non sono previsti né mouse né joystick. Si consiglia l'uso di un 386 a di un 486 ma *Alone in the Dark* va la casa egregiamente anche su un 286 a 16 MHz.

# K VOTO

## 938 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



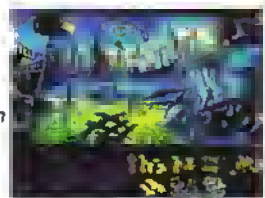
Il gioco si presenta avvincente fin dalle prime battute con una corsa di difficoltà ben calibrata. Gli enigmi si fanno via via più difficili. L'atmosfera, grazie anche al sonoro, diventa sempre più tesa ed opprimente ed il giocatore viene costantemente tenuto alla mano e con il fiato in gola. Il problema, che in gran parte si risolve prendendo un'arma e portandola nel posto giusto, non sono mai troppo difficili a possono essere risolti con un minimo di ragionamento, e al limite, con l'aiuto di qualche indizio trovato qui e là che aiuta anche ad evitare inutili combattimenti.

Si tratta in definitiva di un'avventura molto ben realizzata dotata di ottima leggibilità che vi terrà incollati allo schermo fino a che non l'avrete vista sfrecciare via senza che ne sarete certamente fiero.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Marco Andreoli







# QUEST'ANNO FAI UN REGALO ORIGINALE

**SoftMail** ha tutto il software che vuoi e in più... le esclusive strenne natalizie che non trovi da nessun altro!

Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona oggi al numero 031-300-174: Natale è vicino!

## Gunship 2000: Islands & Ice Scenery + Official Guide A SOLE

Il favoloso scenario Ambientale/Esplorativo con Mission Builder e gestione del paracadute con scheda SoundBlaster.  
Le guide autorizzate (256 pagine, di consigli, cartine, ecc. incluso lo scenario Islands & Ice)

## Tracoon II

PC DOS, PC WINDOWS, Amiga  
Il miglior simulatore ai tempi di guerra. Disponibile anche il disco scenario Europa (solo per PC 11C, 35.000)

**79.000**

## Falcon Strategy Guide

L'unico libro che tratta le ultime versioni di Operation: Fighting Tigers! (Contiene un esclusivo dischetto creato dalla Spectrum Holobyte)

## Falcon Strategy Guide + Operation: Fighting Tigers

Due prodotti indispensabili al vero pilota. Il Falcon 3 ad un prezzo speciale!

## Amiga Christmas Gift

Tre giochi originali, ognuno in confezione singola, per soli complessivi

**39.000**

**89.000**

**30.000**

## Speciale Guide:

- Le guide ufficiali direttamente dagli USA: i migliori software 2D-3D pagine colorate.
- Leisure S.Larry (1/4) - Space Quest (1/4) - King Quest (1/4) - CD-ROM - Civilization
- Ultima (1/4) - Railroad Tycoon
- Great War Planes (Red Baron, A10, Aces of Pacific)
- Chuck Yeager's Air Combat

**25.000**

## Phenomenal PC Games

Libro + dischetto con 15 giochi. Un dono perfetto solo su 5,25" HD!

**39.000**

## Catalogo SoftMail

Puoi riceverlo in comodato d'uso gratuito. Il catalogo è una guida completa e indispensabile di tutti i prodotti che pubblichi.

**GRATIS CON OGNI ORDINE!**



**031-300-174**  
FAX 031-300-214

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC - CASELLA POSTALE 293 - 22100 COMO  
Sì, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

| DESCRIZIONE   | COMPUTER   | PREZZO   | EQUIVALENTI PAGAMENTO PRESELETTA |
|---|--|--|----------------------------------|
| DESCRIZIONE<br>COMPUTER<br>PREZZO<br>K: 31/12/92<br>ORGINE MINIMO LIT. 40.000 | DESCRIZIONE<br>COMPUTER<br>PREZZO<br>Spese di spedizione Lit. 7.000<br>TOTALE Lit. | EQUIVALENTI PAGAMENTO PRESELETTA<br><input type="checkbox"/> Pagherò al postino in contrassegno<br><input type="checkbox"/> Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a LAGO SNC<br><input type="checkbox"/> Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC<br><input type="checkbox"/> Addebito l'importo sulla mia carta di credito<br>N° della Carta di Credito<br>Data |                                  |

L'UNICA SCHEDA PER PC  
CHE SUPPORTA 4 STANDARDS SONORI

# SOUND GALAXY NX

Inseriscila con semplicità nel tuo PC e goditi un'esperienza unica!

Compatibile Sound Blaster, Disney Sound Source, Covox Speech Thing, AdLib!

## Caratteristiche Galattiche

- Interfaccia MIDI
- Amplificatore 4 watt
- ADC per registrazione audio
- OAC per uscita voce digitalizzata
- 11 canali indipendenti di suoni FM
- Interfaccia CD-ROM
- Supporto lo standard Multimedia Level 1 Microsoft
- Supporta la più grande libreria di software didattici, di presentazione, di intrattenimento, di produttività e Multimediale.

DISPONIBILE PRESSO:

**DAS Computer**

Viale S. Eufemia, 94 - 25135 BRESCIA  
Tel. 030-3760729 (4 l.r.a.) Fax 030-364373

SI CERCANO RIVENDITORI

Via del Grimaldaro, 31  
50121 FIRENZE  
Tel. 055-669159  
667675  
Fax 055-667674

# AMERICAN'S GAMES



ANCORA NOVITA' PER ATARI ST !!!

DA OGGI ANCHE PER VOI SONO

DISPONIBILI QUESTI FANTASTICI GIOCHI:

SHUTTLE-----EPIC-----SENSIBLE SOCCER  
HEIMDALI---F1 GRAND PRIX-----STRIKER  
MICROPROSE GOLF-POPULOUS II-VROOM  
LURE OF TEMPTRESS---F19 STEALTH FIGHTER  
F15 STRIKE EAGLE II---CRAZY CARS III  
ANOTHER WORLD--HOOK---WIZ KID

NOVITA' PC

A-TRAIN--SHERLOCK HOLMES--B17--GRAND PRIX UNLIMITED

## VASTO ASSORTIMENTO CARTUCCE:

CAMP BOY-IANA-MASTER SYSTEM  
GAME GEAR-ATARI XE-7800-2600-  
MEGADRIVE-NINTENDO-SUPERNES

**HOTLINE**



VENDITA INGROSSO/MINUTO - EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011 / 548920

VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

# ASSASSIN

**D**opo gli strepitosi (e pienamente meritati) successi di *Alien Breed* e *Project X*, il Team 17 torna alla ribalta con un platform molto simile a un classico degli anni passati: *Strider*. I programmatori sono cambiati, ma si sa: invertendo i programmatori, il risultato non cambia e *Assassin* ne è la dimostrazione fatta videogiochi.

Dave Broadhurst e Haydn Dalion: questi sono i nomi dei due programmatori che, lavorando rispettivamente a codici e grafica, hanno creato dal nulla *Assassin*. Non esistono parole per descrivere il risultato a cui i due (affiancati da una serie interminabile di colleghi, fra cui segnaliamo Allister Brimble per musica ed effetti sonori e il buon vecchio Rico Holmes per il design dell'intero quinto livello) sono giunti dopo mesi e mesi di duro lavoro.

Allo stesso modo non ci sono parole per descrivere la trama di *Assassin*: al Team 17 hanno infatti saggiamente deciso di lasciare in secondo piano la storia, ritenendola, secondo noi giustamente, un optional di poco conto. Se proprio siete dei conservatori sfegatati, vi possiamo dire che il vostro compito è quello di impersonare *Assassin* il quale, a dispetto del nome, è il buono della situazione: e scovare Midan (il cattivo) un essere che, grazie alle sue orribili creature e ad un esercito personale, è diventato padrone del mondo.

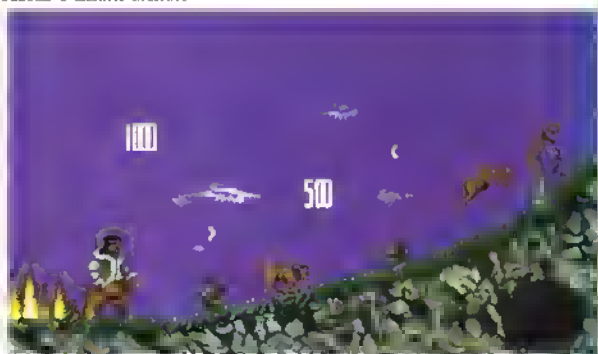
Il gioco, come accennato nell'introduzione, assomiglia molto a un titolo che probabilmente tutti conosceranno, *Strider*. In pratica si tratta di un platform con massicce dosi di azione e sparatorie a non finire. A dire il vero, gli unici spari che si vedono su schermo sono quelli dei temibili nemici: *Assassin* è infatti armato

"solamente" con del boomerang dai bordi taglienti come lame di rasoio. Lungo il tragitto, uccidendo i nemici può però trovare svariati bonus che aumentano il raggio d'azione di questa arma, il numero dei boomerang scagliabili contemporaneamente e la loro potenza.

Come in tutti i giochi che si rispettino,



Non faticate impersonare delle armi dei nemici: il vostro boomerang è sufficientemente affilato



Ecco uno screenshot del primo livello: dovete fare molta attenzione a quei cani...



Se arrivate al terzo livello potrete godervi queste splendide schermate... che, purtroppo, non sono solo promozionali



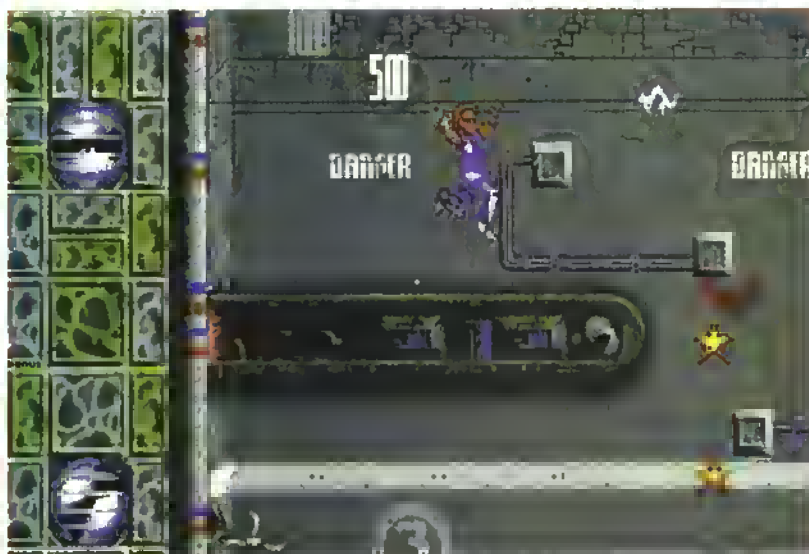
Il quarto livello è un tale assortimento di mostri e ibridi da fare invidia ai personaggi dei libri di Clive Barker

55  
NOVEMBRE





In Assassin ci sono tantissimi bonus che potenzianno la sua arma, smart bomb e vite extra.



Potete saltare e aggrapparvi facilmente a qualunque cosa presente sullo schermo, e spingere nelle quattro direzioni anche in situazioni come quelle qui sopra!

anche in *Assassin* ci sono un bel po' di "smart bomb" e armi altamente letali; come i bonus possono essere recuperate lungo il tragitto facendo fuori i cattivoni, insieme a energia e tempo extra, vite gratis e ad un aggeggio, il cui unico scopo è quello di dare informazioni parlate al giocatore riguardo la direzione da seguire (qualcosa di vagamente simile all'"Up-Down" di *Project X*).

Le smart bomb sono molto differenti fra loro: la prima, ad esempio, provoca una miniesplorazione e materializza due robot che si allontanano distruggendo tutto quello che trovano sul proprio cammino, un'altra lancia tre missili a ricerca calorica, dall'alto potenziale esplosivo. La più letale è la "Star Burst", un'arma utilizzabile solo dopo

aver raccolto 30 stelle sparse lungo il cammino (un po' come le monetine di *Super Mario*) che spazza via letteralmente tutto quello che si trova sullo schermo.

Sempre per rimanere fedeli alla tradizione, non poteva mancare il classico nemico di fine livello, più cattivo che mai. E a proposito di arrabbatture e impropri vari segnaliamo la possibilità di scegliere il livello di difficoltà con cui giocare (Rookie, Arcade, Ultimate): con il primo l'energia scende abbastanza lentamente e i ne-

Più ovvio di così... Il gioco più simile ad *Assassin* è quello *Strider* che ha fatto impazzire milioni di videogiochiatori al bar o che, "grazie" alla US Gold, ne ha delusi altrettanti con una delle peggiori conversioni da coin-op per Amiga mai realizzate. È inutile dire che il gioco del Team 17 sureclasse in tutto e per tutto il sopracitato titolo (chi l'avrebbe mai detto?): ci sembra invece doveroso sottolineare che *Assassin* non solo dà la birra a tutti i platform finora esistenti su un sedici bit, ma è probabilmente meglio della versione da sala di *Strider* a cui Broadhurst e soci si sono chiaramente ispirati. E non stiamo esagerando...



Ecco l'effetto di una smart bomb: i nemici di poco prima ora sono solo fuoco e cenere.

***Assassin non solo dà la birra a tutti i platform finora esistenti su un sedici bit, ma è probabilmente meglio della versione da sala di Strider***

mici se la prendono comoda, ma in questo modo è possibile vedere solo i primi due livelli. Con *Arcade* la difficoltà è perfetta, almeno secondo il Team 17: in pratica perderete 15 chili a partita e vi verrà l'esaurimento nervoso, ma in compenso riuscirete forse a vedere tutti i cinque livelli. Ultimate, infine, è il livello per i suicidi: un paio di contatti con i nemici e... Boom!

Ogni livello ha un proprio stile grafico che si rispecchia, inevitabilmente, nei nemici: nel primo, *The Landing*,



(In alto) La velocità e la quantità degli spriti, nonché la fluidità dello scrolling rendono Assassin un gioco acutamente degno dei migliori Coin-Op.

(A sinistra) Ecco il mitico quinto livello in cui i "Terminator" ai spassano addosso i loro armi di ogni tipo.



Qui ormai siamo vicini ad accliffare Midan e la difficoltà aumentano più che proporzionalmente, ma resta ancora un terribile livello...

dovrete attraversare una foresta e una caverna e prestare attenzione ai cani idrofobi che si attaccano alle vostre gambe e si staccano solo dopo aver smantellato con il joystick per un paio di secondi. Subito dopo c'è Construction Zone, un gigantesco zeppo di montacarichi, robot e operai armati di saldatore che tentano di farvi la pelle in tutti i modi.

Segue Missile Command ovvero l'arsenale segreto di Midan, dove le cose iniziano a farsi tole a causa del gran numero di soldati che for-

mano l'esercito personale del vostro nemico. Il quarto livello è Genetic Asylum e il nome (Mancinomio Genetico) dice tutto: creature mostruose si muovono ovunque e dovete essere davvero in gamba per arrivare alla fine. Per finire c'è Midan's Labyrinth, un dedalo pieno di creature robotiche identiche all'esoscheletro di Terminator, armate, tanto per

cambiare, di laser.

A questo punto penserete che sia finita qui.

**La peculiarità di Assassin è senza dubbio la possibilità di interagire al cento per cento con il fondale: il nostro eroe può aggrapparsi, saltare, scendere, penzolare da rami d'albero, cavi elettrici, ecc.**

Genere: Piattaforme  
Casa Team 17  
Sviluppatore: Patonic Systems



• Grafica ultracolorata e dettagliatissima



• Eccessiva efficacia nel livello più assaggiato



• Livello di programmazione mostruoso

• Giocabilità "da coin-op"

#### Versione Amiga



1 Mega minimo per funzionare, fondali a 32 colori

con scrolling multidirezionale e 50Hz, BOB a 32 colori vaganti per tutto lo schermo alla bellezza di 25 Hz, più di 3 Mega di grafica, 200 frames di animazione per il solo protagonista, un mega di musiche realizzate con un'apparacchiatura dal valore superiore ai 40 milioni, più di 100 affetti sonori e parlata digitalizzata. È sufficiente? E pensare che non basta lo spazio!

#### Versione PC

Ma non scherziamo...

## K VOTO

939 ANNO

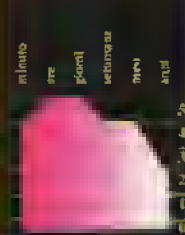
17343070010



Bastano dieci lettere per identificare Assassin? P-A-M-I-A-B-E-T-A-C. O! Questo gioco è meraviglioso, eccezionale, sublime, perfetto e tutti gli altri, negativi che siano, lo curano con le loro mani al neon alla voce "mijico".

I programmatori del Team 17 (Ben Jackson, i miei preferiti in assoluto) sono dei geniali e, se mai verrà assegnato il Nobel della Programmazione, insieme a quelli suoi meno importanti di Mendicini e Roca, non c'è alcun dubbio che loro braveranno veramente uno per Assassin i lo scrolling è spiritoso, la giocabilità è sensazionale, grafica è ancora meno da Oscar, ci sono un bel po' di ostacoli, storie di csa ORA e correte immediatamente a comprargli una copia prima che venga riscritto! E pensare che a me, Striker, non piaceva nemmeno...

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



vero? E invece no, c'è anche un sesto livello con... Eheh... Comprate il gioco e lo saprete! La peculiarità di Assassin è senza dubbio la possibilità di interagire al cento per cento con il fondale: il nostro eroe può aggrapparsi, saltare, scendere, penzolare da rami d'albero, cavi elettrici e tutto quello che di solito fa da background a un gioco di azione di questo livello. Le mosse in questo modo sono numerosissime: ciò nonostante, la giocabilità è super e, grazie alla possibilità di scegliere il numero di vite con cui giocare e il modo di sparare (Manuale e Automatico) state pur certi che ne passerà di tempo prima che leviate i dischi dai drive. In una parola... Mitico!

Simone Crosignani



PROVE SU SCHERMO

# PINBALL FANTASIES

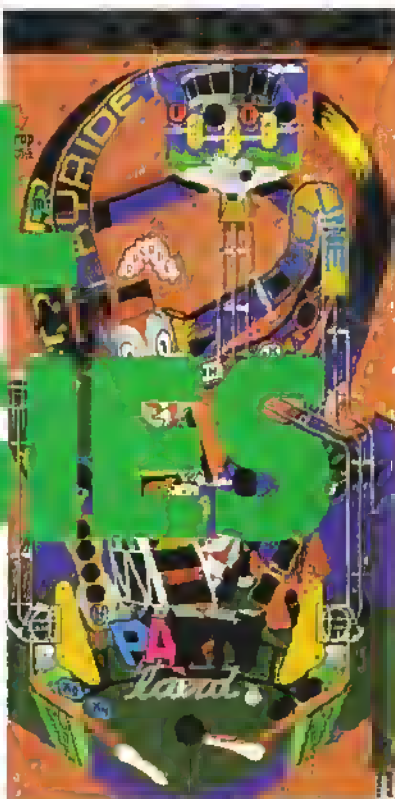
**N**on poteva mancare un seguito a *Pinball Dreams*; ed ecco che, puntuali, i nostri amici della Digital Illusions, sempre in collaborazione con la 21st Century Entertainment, ci presentano il risultato del loro ultimo lavoro: *Pinball Fantasies*.

Quando ho saputo che era in arrivo la seconda "puntata" di *Pinball Dreams* per diversi giorni non ho fatto altro che trasudare impazienza: e, stando alle notizie che ci hanno comunicato quelli della 21st Century Entertainment, ho capito anche di non essere l'unico colpito dal virus "videoflippermania" che ti costringe a passare delle ore davanti al monitor del tuo Amiga nella disperata ricerca di abbattere il muro del precedente record.

Ma torniamo al presente e vediamo cosa hanno combinato i brillantissimi programmatori svedesi della Digital Illusions. Anche questa volta i flipper sono quattro ma, tanto per cominciare, i dischetti sono diventati 3; e siccome nessuno dubita delle capacità di compattezza degli sviluppatori di questa casa, questo costituisce già il primo indizio di un prodotto assai ben curato e particolareggiato.

Ovviamente ogni flipper ha una sua base musicale e degli effetti sonori che lo contraddistinguono dagli altri. Dopo una breve presentazione possiamo scegliere quale dei due dischetti "course" inserire nel drive e quindi partire con uno dei due flipper presentati. Nel course disk 1 troviamo Partyland e il Billion Dollar Game Show, nel secondo Speed Devils e Stones & Bones.

La prima impressione che si ha è che i campi da gioco del flipper siano leggermente più lunghi di quelli di *Pinball Dreams* mentre la musica è sempre estremamente



Come un guai it's Party Time!!! Divulamento con il flipper Party Land, completo di laccione da clown in mezzo al tavolo da gioco.



Speed Devils, un flipper per chi ama la velocità. Sulla sua rampa la pallina sfaccerà più rapida di un fulmine.



Milioni di punti e milioni di dollari in Billion Dollar Game Show. Sa amata i puntaggi straripanti questa tavola fa per voi.

te piacevole, anche se, giustamente, c'è ancora la possibilità di escluderla quando si gioca con il solo scopo di battere il record ed occorre, quindi, la massima concentrazione.

Vi accorgete che già al secondo o terzo tiro ci si rende immediatamente conto dell'ottimo lavoro fatto dai programmatori svedesi. Infatti un più attento esame del piano di gioco ci fa notare che ne hanno aumentato l'inclinazione e, di conseguenza, anche la velocità della pallina. Se si riesce ad inserirla perfettamente nelle rampe è veramente difficile riuscire a seguirla con lo sguardo mentre raggiunge punte di velocità che sono poco al di

Chiaramente il termine di paragone è *Pinball Dreams*, ma proprio perchè si tratta degli stessi autori non si può fare altro che considerare



**Pinball Fantasies**  
un miglioramento del suo pur ottimo predecessore.



sotto di Mach 1! Ma la cosa più incredibile è che lo schermo si adegua senza ritardi al suo movimento, cosa che non sempre accadeva nel gioco originale. In effetti i 50 frame di aggiornamento al secondo dichiarati dai programmatori ci sono proprio tutti.

Tutto ciò naturalmente alza notevolmente il livello di difficoltà e semplici errori di tiro diventano molto spesso sinonimo di perdita. Inoltre, per mantenere la simulazione ad alto livello, hanno costruito i videoflipper con la stessa filosofia che contraddistingue quelli veri che troviamo oggi nelle sale giochi o al bar: per riuscire a fare veramente tanti punti bisogna attivare una serie di bonus sempre più complicati e difficili. Certo ciò potrebbe scoraggiare un po' il giocatore occasionale, ma per noi amanti del genere questo significa ridurre al minimo l'influenza della fortuna e dimostrare veramente la propria abilità.

Molto fantasiose sono anche le "ambientazioni", che spaziano dalla caccia ai fantasmi con tesoro finale, alla corsa automobilistica, a un gioco a premi tipo "OK, Il Prezzo è Giusto!" e



**Genee Flipper**  
Casa 21st Century  
Entertainment  
Sviluppatore Digital Illusions

Grande velocità. Musche ed effetti sonori. Longevità.

Una leggera difficoltà iniziale e comprendere i meccanismi che permettono di fare una scalata di punti.

**Versione Amiga**

La versione testata è quella per Amiga e sfrutta pienamente le possibilità che la macchina offre. Le cifre dichiarate non lasciano alcun dubbio: 64 colori con un agglomerato dello schermo di 50 frame al secondo e musiche ed effetti sonori di altissimo livello.

## K VOTO

# 910

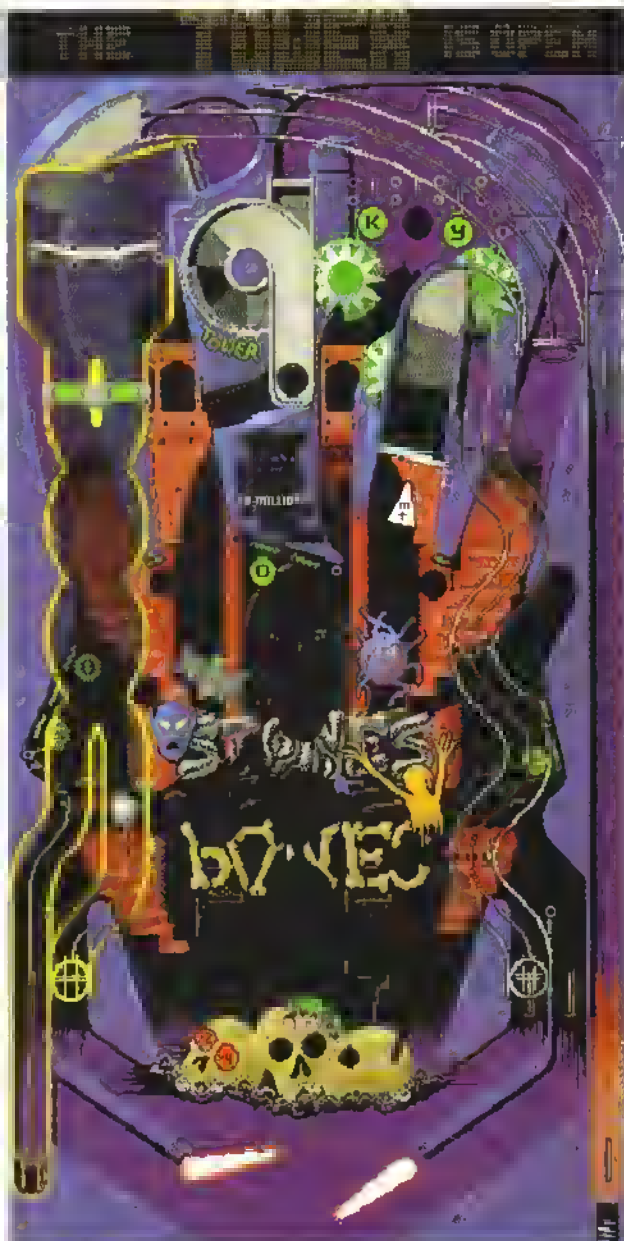
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Pinball Fantasies è un'ottima simulazione di flipper. La realizzazione tecnica è impeccabile, come pure le musiche e gli effetti sonori. Ma la cosa più importante è l'ottimo equilibrio che si ha giocando dopo aver superato il primo momento di apprendimento che, necessariamente, bisogna dedicare ad ognuno dei quattro flipper. Dunque questo gioco dev'essere assolutamente presente nella vostra collezione perché, anche a distanza di mesi, lo si ricarda volentieri per vedere se si riesce a battere il mitico record fatto magari dal più abile dei compagni di scuola.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**





Scena 5. Scene, ottima colonna sonora per quello che forse è il flipper migliore del gioco. Impressionante le cure per i particolari grafici.



PROVE SU SCHERMO

# 3D WORLD SOCCER

L'uscita di un nuovo gioco di calcio, in un paese come il nostro, è sempre accompagnata da un notevole clamore. Quando poi il gioco in questione è stato programmato in Italia e promette una resa grafica altamente innovativa, le aspettative non possono che essere elevate...

Un paio d'anni fa, con l'uscita di *International Soccer Challenge*, fu introdotto un nuovo modo di concepire il calcio videoludico: non più basato su una visuale laterale (alla *E. Hughes*) o su una vista aerea (alla *Kick Off*), ma su una rivoluzionaria inquadratura in prima persona.

L'effetto ottenuto era fantastico: quasi sembra di essere lì, coinvolti in caotiche mischie, esaltati da rapidi contropiedi. Purtroppo qualcosa non funzionava: giocatori avversari che comparivano dal nulla e difficoltà di trovare il compagno di squadra a causa della ridotta visuale, nonostante la presenza del radar, rendevano il gioco particolarmente difficile. Un fuoco di paglia.

In seguito, utilizzando la stessa visuale, la Simulmondo presentò *1 Play 3d Soccer*, ben più divertente e giocabile, con l'intento di converti-

re i videocalcio-giocatori, tanto "sollazzati" dai programmi di Dino Dini, al loro nuovo concetto, ma con risultati inferiori alle aspettative.

Ora la software-house "Made in Italy" ci riprova con questo nuovo titolo, tanto atteso e tanto chiacchierato. In questi mesi è stato detto di tutto riguardo alle centinaia, migliaia di fotografie scattate a calciatori professionisti durante i loro ordinari allenamenti.

Ora finalmente l'attesa è terminata, così è giunto il tempo dei bilanci. Come in tutti gli altri suoi titoli, la Simulmondo ha prestato moltissima attenzione all'aspetto estetico: gli sprite hanno proprio l'aspetto dei veri calciatori (con tutte quelle foto!) e i loro movimenti sono proprio realistici. Il sonoro è stato reso tale da completare l'atmosfera da stadio: cori dei tifosi (chi non salta è un merendino *uhé, uhé!*), rumori della

palla che rimbalza e che ci insacca in rete.

Cio che rende tanto particolare questo titolo è l'inquadratura: se proprio la visuale non è in prima persona, essa è intesa a visualizzare la zona di campo compresa tra la posizione del pallone e la porta verso la quale si sta attaccando, vagamente alla *John Madden Football*, ma non è tutto. Gli spostamenti dell'ipotetica telecamera avvengono anche orizzontalmente per garantire sempre un'ampia e completa visione di gioco e rendere così superfluo il radar, del quale, tuttavia, ci si può sempre avvalere.

La parte più importante di un videogioco è la giocabilità e *3DWS* rivela alcune novità in merito. I movimenti dei calciatori si effettuano impugnando il joystick nella direzione desiderata, e fin qui tutto normale; per tirare, per passare, per fare scivolare o qualsiasi altro colpo speciale, è necessario premere il tasto di fuoco ed attendere fino a quando l'icona, che compare sulla testa del giocatore, non è quella desiderata; naturalmente, essa sarà subordinata alla situazione nella quale ci si viene a trovare, per esempio, se la palla è a livello terra, non si potrà mai fare un colpo di testa.

Potrà sembrare un controllo laborioso e poco immediato ma, fortunatamente, non è così; un paio di partite sono sufficienti per impadronirsi dei semplici comandi. La prestazione del singo-

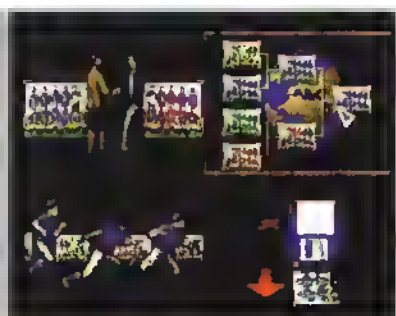


L'icona sopra il giocatore a sinistra indica che il calciatore può effettuare un passaggio.



Il portiere si appresta a calciare il rinvio. Come si può vedere la visuale del campo è molto realistica.



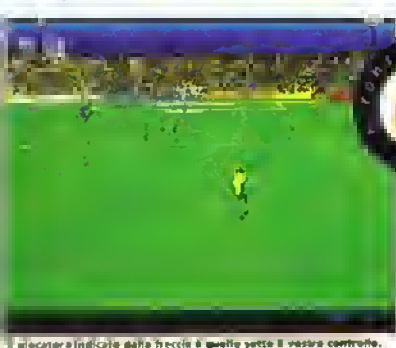


Lo schermo delle opzioni è molto bello dal punto di vista grafico e intuitivo

li giocatori, così come l'esito dei loro tiri, dipende da una serie di parametri personali. Controllandoli è possibile schierare una formazione quanto più equilibrata e uniforme, opportuna alla partita che si deve disputare: velocità, contrasto, passaggio e tiro sono le caratteristiche di ogni calciatore indicate da delle barre.

Le competizioni alle quali si può prendere parte sono tre: l'amichevole, il torneo e il gioco knock out. Nella prima si è chiamati a disputare una singola partita scegliendo la propria squadra e quella avversaria tra le sedici nazionali disponibili. La seconda competizione si compone di due fasi: nella prima, la regular season, le squadre sono suddivise in gironi, mentre nella seconda, nei play-off, le vincitrici dei gironi si scontrano per decretare il vincitore. Il gioco knock-out consiste in incontri ad eliminazione diretta nei quali si deve giocare contro tutte le altre squadre: finché si vince, si va avanti.

Cartellini gialli e rossi, tattiche varie e infortuni sono stati tutti inseriti al fine di rendere più completa possibile questa simulazione calcistica. Per quanto riguarda il comportamento dei calciatori non sotto il controllo del giocatore, essi vengono gestiti, con alterne fortune, dal computer. Cominciamo dal portiere: la sua prestazione dipende da due fattori, dai suoi parametri e da quelli del calciatore che effettua il tiro: da questa combinazione di statistiche si ha l'esito del tiro. Se il portiere vince questo confronto di parametri, si produce un spettacolare parate plastiche, mentre, al contrario, se il tiratore è in condizioni più favorevoli (parametri superiori al portiere, bersaglio a tiro, ecc.) la palla si insacca in rete, con tanto di effetto sonoro.



Il giocatore indicato dalla freccia è quello sotto il vostro controllo.

I calciatori che non sono selezionati si muovono secondo schemi prefissati, in base alla zona di campo nella quale si trova il pallone, un po' come in *Kick Off*. Quello che però non mi convince tanto è la troppa inettitudine dei compagni di squadra non selezionati: una volta raggiunta la propria posizione, si fermano e guardano la partita, senza nemmeno tentare di togliere la palla all'avversario o, quantomeno, infastidirlo.

Tuttavia, il lavoro svolto dalla software house nostrana è dei più pregevoli, e i grandi passi avanti sono evidenti. Sfortunatamente una non esaltante velocità d'azione, alcune confusioni grafiche, dovute forse alla sua tridimensionalità, e un sensibile rallentamento tra l'istante in cui si dà il comando (es: un cambio di direzione) e quello in cui si ha l'effetto desiderato (se si tenta di cambiare direzione in prossimità della linea di out laterale, quasi sempre si finisce fuori campo con ovvie conseguenze) abbassano il livello di qualità di 3DWS, che poteva davvero essere un K-gioco.

Antonio Loggiaci



In questa foto si può vedere come gli spostamenti dell'ipotetica telecamera che inquadra il campo avvengono anche lateralmente.

il gioco alla quale 3DWS può essere confrontato, sia per la visuale abbastanza simile, sia per il controllo su tutti i calciatori (portiere escluso), è *Striker*. Il primo è più realistico e spettacolare, mentre il secondo è decisamente più frenetico e divertente. La palla è in entrambi "calamitata" al piede del calciatore, anche se in *Striker* esiste un'opzione che permette di varlare questa caratteristica (giocare con la palla staccata dai piedi è, però, davvero troppo difficile). Sinceramente, al realismo preferisco il divertimento in quanto l'azione lenta, anche se realistica e spettacolare, alla distanza, si può rivelare noiosa.



Genere Sportivo  
Casa Simulazione  
Sviluppatore interno



+ Grafica impressionante  
• Ottimo sistema di quadrate  
• Originale sistema di controllo



+ Scarso livello di gioco  
• Scarsa varietà di movimenti  
• Un poco ripetitivo

#### Versione Amiga

Il sistema utilizzato per inquadrare l'azione è di grande effetto.

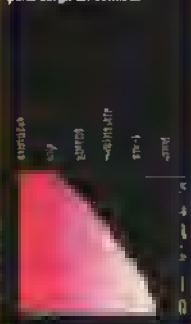
to: gli spostamenti della telecamera sono fluidi e privi di rallentamento e forniscono sempre un'ottima visione di gioco. Il punto di forza di questo gioco è senza dubbio la grafica che, unita ad un sonoro "da stadio", contribuisce a creare una atmosfera di grande effetto. La macchina ospitata (68020 e più) fruisce ovviamente di una grafica più veloce che rende il gioco più frenetico e giocabile. Potreste farci un penalarino...

# K VOTO

## 820 AMIGA



L'alto livello di realismo della simulazione sportiva è data da una grafica spettacolare e di buona qualità. Il gioco è molto divertente e coinvolgente. Il livello di gioco è alto e il controllo è molto preciso. Il gioco è molto divertente e coinvolgente. Il livello di gioco è alto e il controllo è molto preciso.



# SMASH

# D

o i fasti di simulazioni tennistiche iperaccurate come *World Tennis Championships* e *Advantage Tennis*, anche la software house italiana Idea si cimenta nel difficile compito di ricreare le emozioni di questo sport. Con un approccio alquanto insolito...

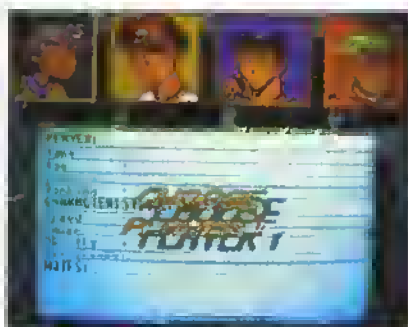
Il programma permette di scegliere il giocatore tra quattro ragazzi e quattro ragazze di varie nazionalità e con caratteristiche diverse. Nello schermo opzioni si può selezionare lo strumento di comando (joystick, tastiera, ecc.), il tipo di campo (erba, terra battuta, sintetico e cemento), il numero di set e di games, il tipo di partita (uno contro il computer, uno contro l'altro, due contro il computer o contro la macchina d'allenamento, ecc.) e se fare un singolo incontro o un torneo.

Nel caso si sceglia quest'ultima opzione le altre vengono automaticamente selezionate secondo il luogo dell'incontro successivo. Nell'incontro singolo l'avversario è un altro dei quattro personaggi fra i quali si può scegliere il proprio giocatore, mentre nel torneo viene scelto man mano dal computer e, in genere, ha delle caratteristiche peculiari come colpi particolari o tattiche preferite.

Durante l'incontro lo schermo mostra una visuale laterale (come se fossimo seduti in tribuna al fianco del campo da gioco) ampia circa la metà del campo stesso. Sopra il campo c'è una sorta di radar che può essere molto utile in certe occasioni. Purtroppo non esiste profondità di campo, e il radar sopracitato fa ricordare un po' troppo Pong...

I comandi sono abbastanza simili a quelli di *Advantage Tennis*, cioè basta premere il pulsante vicino alla palla per batterla e, contemporaneamente, si può dare al proprio tiro un particolare effetto spostando la manopola: in alto si avrà un pallonetto, in basso un tiro teso rasente la rete, indietro si avrà un tiro smorzato e in avanti un tiro a fondo campo. Manca però la possibilità di "velocizzare" la pallina tenendo premuto a lungo il pulsante.

Nel torneo i fondali cambiano mostrando paesaggi, di *Punghiana* memoria, caratteristici della zona in cui sta avendo luogo l'in-



Non è il look tennistico a spuntare, ma anche l'efficienza e la potenza degli incontri. Sembra un gioco per PC Engine.



Ogni colpo è accompagnato da un'animazione altamente improbabile. In questo caso, guardate che tazzie di movimento per uno smash!

contro. Purtroppo, da quanto abbiamo visto, la varietà e le combinazioni di tiro possibili in altri giochi non sono altrettanto presenti in *Smash*, ma credo che sia frutto di una filosofia leggermente diversa.

Infatti alcuni tiri "speciali" ricordano molto le scene di certi cartoni animali giapponesi sportivi: palle con effetti non euclidei, altre che arrivano in alto per poi cadere a piombo sul campo, ecc. Sembra che la scelta sia caduta su un'atmosfera meno realistica (o di simulazione) e di più facile giocabilità, ma non esistendo una vera possibilità creativa di gioco, anche questa, alla lunga, viene meno.

Mario Abinatti

## K VOTO

### 620 AMIGA

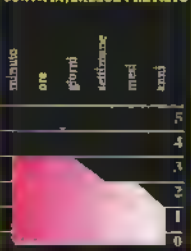
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



È un gioco abbastanza divertente e immediato, ma decisamente troppo semplicistico, e certamente non distinguibile tra i simulatori sportivi. Lo schermo grafico 2560 ben fatto (tranne forse qualche tra cui nessuno i vestiti dei personaggi) e lo stesso si può dire dell'animazione degli sprite, che è abbastanza varia. Un'altra pecca di questo gioco è sicuramente la musica che tende a ridondare e ad aumentare la velocità durante i caricamenti o quando si ritorna al menu, mentre gli effetti sonori sono piuttosto scarsi.

Vale comunque la pena di provare a giocarci in coppia contro due giocatori (tenetevi del computer, ed osservare gli scambi impersonali che gli atleti realizzano. Se qualcuno di voi è scuro in pin-pong un adoratore della serie a cartoni animati Jerry la servirà, allora questo è sicuramente il gioco che fa per voi.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



Canale Sportivo  
Casa Idea  
Sviluppatore Interno



Immediata  
giocabilità  
Grafica attra-  
gente e accu-  
rata  
Buoni effetti  
sonori

Versione Amiga

La versione  
provata è  
per Ami-  
ga; è  
su un

solo dischetto e gira  
con 512K. Il movi-  
mento degli sprite e  
della pallina è veloce  
e abbastanza fluido,  
ed anche lo scroll-  
ing, ma i quattro ca-  
nali stereo del com-  
puter potevano forse  
essere sfruttati più  
accuratamente, so-  
prattutto per quanto  
riguarda la colonna  
sonora.

Sebbene siano possi-  
bili delle alternative  
di gran lunga prefe-  
ribili giocare con il  
joystick.



Nei tabelloni affatti del campo, campeggia la scritta "Idea". Del resto la pubblicità è l'anima del commercio.



# CATTIVIK

## The Video Game

opò Lupo Alberto e le Sturmtruppen, la Idea ci riprova con *Cattivik*, genio del male scaturito da uno dei fumettari più famosi d'Italia: Silver.

"Accident! Maledizìon!": arriva Cattivik sull'Amiga, il personaggio nato dalle malite di Silver che striscia nella notte nei vicoli oscuri e nelle feide fogne per compiere il male. Nel gioco guidate il mostro nero in dieci appartamenti di lusso, o depositi alla Zio Paperone, ognuno dei quali è ulteriormente diviso in cinque livelli. Lo scopo è far fuori tutti i personaggi sullo schermo (segugi e mastini, vecchiacchi armati di lupara e maggiordoni, poliziotti e riccastri) per raccogliere tutti i tesori.

Ma la cosa davvero divertente è il sistema che usa Cattivik per eliminare i suoi nemici: ha a sua disposizione otto tipi di armi diverse (un topo meccanico, una molla enorme, una bomba, delle lante il tutto e di colla, un "buco" alla Roger Rabbit da piazzare sui pavimenti, una ascia a molla da cui scivola fuori la fucina di un giullare, e la buccia di una barana) e il punteggio è determinato da quanto ingegnosa e complicata sia la combinazione di trappole che usa. Ci sono certi oggetti sullo schermo che può spostare: quindi può posizionare una macchia d'olio vicino ad un combò o far epiacciare il vecchiacchio facendolo scivolare; oppure piazzare una macchia di colla vicino ad una bomba in modo che il nemico di turno non possa sottrarsi all'esplosione.

Alla fine di ogni "casa" c'è uno schermo bonus in cui appaiono sedici tombini da cui può apparire un topolino. Con il joystick si possono muovere due cursori sugli assi delle "x" e delle



Zit, zit, zit. Cattivik si aggira con fare minaccioso per lo schermo. Riuscirà a utilizzare le trappole a sua disposizione nel modo più dannoso possibile.

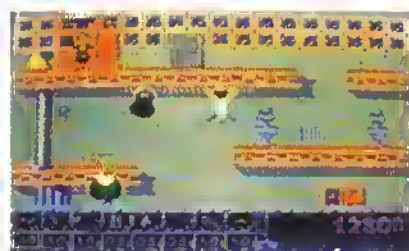


Azzurri: Adesso si mettono anche a spiarci addosso! Solo perché sono il genio del crimine...mondo crudele.

"y". Una volta centrato il topo potete lanciare delle uova per colpirlo (questi singolari proiettili si possono raccogliere durante gli schermi normali) e se ce la fate guadagnate delle trappole; particolare utile dato che ne avete un numero limitato.

Inoltre negli schermi ci sono degli oggetti che Cattivik può raccogliere, semplicemente tirando indietro il joystick, come il paracadute per non spiacccarsi quando cade da un'altezza eccessiva, i pattini a rotelle per andare più veloci o la molla sotto le scarpe per rimbalzare saltando. Allo stesso modo il nostro eroe può tirare delle leve che hanno degli effetti sullo schermo come emettere lingue di fiamma che bruciano i nemici o aprire e chiudere delle botole.

Yuri Abietti



Cattivik è in grado di spostarsi per lo schermo appendendosi alle travi di le piattaforme sovrapposte.



Genere Platform  
Casa Idea  
Sviluppatore Digicom



Alcune scene divertenti  
Buon suono  
Giocabilità piuttosto varia



Grafica a colori troppo scarsi  
Animazioni un po' semplici

### Versione Amiga

La versione provata è per Amiga, e non abbiamo, al momento di andare in stampa, notizie di altro versioni in preparazione. La grafica del computer non viene sfruttata appieno e lo scrolling risulta un po' scatti. Le animazioni sono abbastanza esecutive ma rendono l'idea di movimento fumettistico che caratterizza le strisce del personaggio. In definitiva non è affatto male, ma è lungi dall'essere un gioco completo e raffinato per le opportunità che offre una macchina come l'Amiga.

### K VOTO

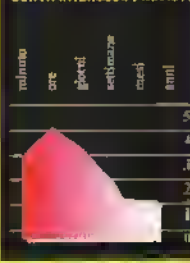
780

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



*Cattivik* è un gioco abbastanza divertente e ha alcuni punti originali, ma avrebbe potuto essere realizzato meglio, magari sfruttando una grafica più complessa o delle animazioni migliori. È comunque un "must" per gli amanti di questo singolare personaggio... Il genio del male del male quando zompa in giro per lo schermo sul sottopiede è davvero esilarante. Va detto, ad onore del vero, una particolare menzione per il suono, che è ben usato, con melodie da blues antropomorfiche diverse per ogni schermo.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



### TRE DOMANDE A SILVER

**K:** Come hai collaborato al gioco? Hai fatto dei disegni per l'occasione?  
**Silver:** Ho dato ai programmatori degli spunti sugli ambienti e sui personaggi che ritenevo più adatti e ho fatto dei disegni delle facciate delle case e degli sprite.  
**K:** Come ritieni sia venuto il gioco? Cambieresti o aggiungeresti qualcosa?  
**Silver:** Mi sembra bello, ma forse, a conti fatti, avrei preferito uno scenario più sporco, come le fogne in cui Cattivik si muove, con escrementi e topastri. Anche la musica l'avrei preferita più...Notturna.  
**K:** Hai dei progetti per il futuro? Hai in mente qualche nuovo personaggio oltre a Lupo Alberto e Cattivik?  
**Silver:** No, per ora questi due mi assorbito completamente. Se farò qualcosa d'altro sarà nuovo rispetto alla strip comica, magari una storia fantastica.





*Shadow of the Beast 1 e 2* sono stati unanimemente giudicati dei veri e propri prodigi di tecnica di programmazione, ma non altrettanto dal punto di vista della giocabilità. Sarà riuscita la *Psygnosis* a risolvere con il terzo capitolo della saga i problemi di gioventù della "bestia"?

Rispondere è sin troppo facile, e non occorre certo essersi cimentati per una vita con i due predecessori per capire che i programmatori della *Relicutions*, gli sviluppatori dell'intera trilogia di *Beast*, hanno finalmente capito che il popolo videoludico è composto per la maggior

parte da poveri mortali destinati quindi a sopravvivere difficilmente per più di due minuti in *Beast 1 e 2*, se non dopo lunghe ed estenuanti sedute di allenamento protrattesi per ore e ore, giorni e giorni, settimane e settimane di tempo libero, di cui essi sono, genericamente, tragicamente privi.

È dunque la gioia della liberazione da questo deprimente ed insopportabile degrado umano che mi ha fatto usare questo tono apocalittico per dire che, alla resa dei conti, la caratteri-

stica saliente di questo *Beast III: Out of the Shadow* è una inedita giocabilità.

La trama, riprende, com'era facile presupporre, quella degli episodi precedenti. Il nostro eroe è ancora una volta alle prese con il *Beast Lord*, *Maletoth*, alla ricerca dello scontro finale,

che lo attende dopo aver superato quattro livelli pieni di nemici e trabocchetti. I primi due possono essere affrontati in qualsiasi ordine, mentre per avere accesso ai livelli successivi è richiesto il completamento di

almeno uno di quelli iniziali, non troppo difficili da risolvere. Ho detto "risolvere" perché la complessità di questo terzo capitolo è legata in maggior misura alla risoluzione di enigmi, indispensabile per il proseguimento nel gioco, più che all'abilità nel sopravvivere a frotte di ne-

mici disposti a tutto pur di farvi la pelle.

Non che questi non siano presenti - e ve ne accorgete, soprattutto negli ultimi due livelli - ma la vera novità nell'ottica della trilogia di *Beast* è senza dubbio l'importanza che l'elemento "avventuriero" ha assunto qui. Spesso, addirittura, mi ha fatto ricordare più *Another World* che non i suoi veri antenati. Per farvi capire meglio questo aspetto basta dire che nel secondo livello è molto facile morire a causa della difficoltà di certi passaggi o per l'imprecisione del metodo di controllo; ben più difficile è perdere una delle tre vite disponibili per colpa delle ferite procurate dai pressoché inesistenti nemici.

Dunque, possibile che l'originaria "bestia" abbia subito una metamorfosi tale da presentarsi oggi quasi come un parente di *Indiana Jones* o del rosso *Lester*, indimenticato protagonista della tanto apprezzata avventura dinamica della *Delphine Software*? Temo (per gli amanti dell'azione pura) che sia proprio così. Ma vi assicuro che il risultato non è male, davvero niente male.

Tecnicamente *Beast III* è meno stupefacente dei precedenti episodi, ma mantiene sicuramente una certa rispettabilità anche in questo campo. Dei non-mi-ricordo-quanti-ma-per-allo-

**La complessità di questo terzo capitolo è legata in maggior misura alla risoluzione di enigmi, indispensabile per il proseguimento nel gioco.**



Siamo nel secondo livello...dovete portare indietro queste ruote, ma fate attenzione alle palle di fuoco che piovono dal Tetto III



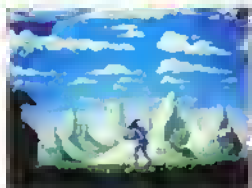
Come attraversare questo fosso ed entrare nel castello? *Beast III* ha una filosofia leggermente diversa dai suoi predecessori, ma come potete notare lo stile delle scenografie è sempre di buon livello.



Soltanto qui quando colpite i mostri con la vostra *Shuriken*, questi vanno in mille pezzi spruzzando sangue ovunque, dietro quel cancello c'è un bestione che vi sarà utile



**Beast III** è il diretto prodotto dell'esperienza accumulata dalla Psygnosis nella realizzazione dei due precedenti titoli di questa serie. Analizzando l'intera trilogia si può notare un costante aumento della parte del gioco legata alla risoluzione



di problemi elementari (non così elementari nell'ultimo caso), tanto che in *Beast III* enigmi e fasi "avventurose" fanno la parte del leone. Andamento Inverso segue invece l'aspetto più tecnico: se *Shadow of the Beast* era una sorta di miracolo di programmazione e la presentazione di *Beast II* ci ha lasciato tutti a bocca aperta, in questo terzo episodio non c'è nulla di particolarmente straordinario. Insomma, un confronto vero e proprio non è possibile: personalmente preferisco *Beast III*, ma sono sicuro che saranno in molti tra i fanatici del capostipite della saga a storcere il naso al mio giudizio.

ra-erano-tanti livelli di parallaxe del primo capitolo ne sono rimasti solo otto, e i paesaggi, pur essendo piuttosto ben definiti e nell'insieme decisamente piacevoli, non vi faranno svenire, ma se non altro avete finalmente il tempo di dargli un'occhiata! Lo sprite del giocatore è di buona fattura, anche se ha ben poco a che spartire con la "bestia" e l'ominide che lo hanno preceduto. Del tutto inesistenti, purtroppo, le animazioni del personaggio quando compie azioni diverse dal correre o dallo sparare: certamente è una

manca che non compromette quanto di buono c'è nel gioco, ma è indice della non perfetta cura con cui è stato realizzato. Ed è un peccato, perché un po' più di attenzione nella programmazione di alcune fasi del gioco avrebbe sicuramente alzato ancor di più le già buone quotazioni del programma.

La presentazione, ad esempio, non è niente di eccezionale: un'ottima schermata in alta definizione, accompagnata da una meravigliosa musicchetta che riprende quella secondo me molto bella di *Agony*, ma niente di più. Dove sono finiti quei capolavori delle sequenze introduttive di *The Killing Game Show*, *Awesome*, *Armour-Geddon* o anche dello stesso *Beast II*?

In definitiva: una ritrovata giocabilità, enigmi complessi ma non impossibili, grafica adeguata, ottima colonna sonora (800 K di musica evocativa, sottolineano alla *Reflections*) sono il sicco di questo *Beast III - Out of the Shadow*. Gli possiamo negare una buona valutazione, dunque? Direi proprio di no, dato anche il netto progresso che si riscontra confrontando questo nuovo capitolo con i due precedenti.

Beast III - Out of the Shadow: dunque, fuori



Visto che usata l'asca giusta il mostro che stava dietro al cancello l'invia sotto la punta d'acciaio al vostro posto. Altrimenti se quello schermo non si esce!



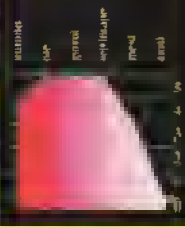
Ecco il mostro della linea del primo livello. Nonostante la Simanson non è impossibile farlo fuoridovola essere veloci ed alti!

[illegible]

## Versione Amiga

La Pagnosia conosce oramai troppo bene le macchine di cassetta Commodore per non saperne sfruttare le potenzialità: anche se questa volta non possiamo dire che l'Amiga sia stata spremuta fino in fondo. Le musiche sono davvero belle (soprattutto quella introduttiva), contribuendo a creare una certa atmosfera supportata degnamente anche dalla grafica. Aggiungete la rarità dei cambi del duo dischetti e la possibilità di dire "Anch'io ce l'ho" grazie allo spillone incluso nella confezione e vedete un po' voi...

CURVA INTERESSE PREVISTO



dall'ombra della ingiocabilità e della eccessiva difficoltà, che oscurava quanto di positivo c'è sempre stato anche nei primi due elementi di questa trilogia e che qui risplende definitivamente alla luce del sole.

**Simone Bechini**

# AUT ROUTE EXPRESS

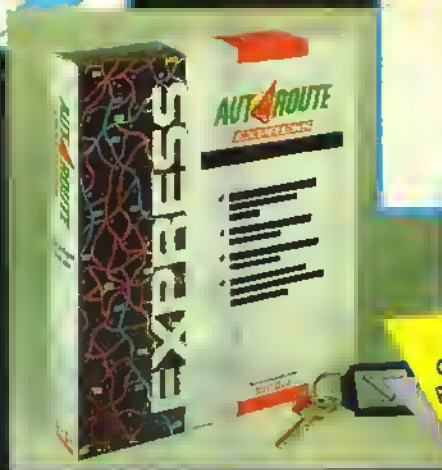
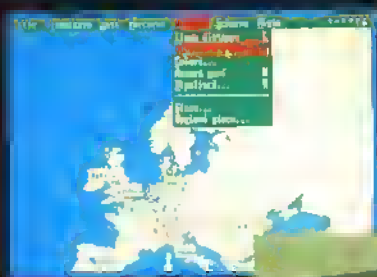
## L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

**PIANIFICA** I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO VELOCE, FACILE E FLESSIBILE.

**SCOPRI** I PERCORSI PIÙ VELOCI, PIÙ CORTI O QUELLI ALTERNATIVI.

**STAMPA** DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

**RISPARMIA** FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.



### SISTEMA RICHIESTO:

- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3Mb di spazio libero
- Scheda video SuperVGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

### STAMPANTI SUPPORTATE:

HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

### MOUSE SUPPORTATI:

Microsoft, Mouse System, Logitech

**COMPRALO OGGI!  
PAGHERAI L. 149.000  
ANZICHÉ L. 169.000**

### COME ORDINARE

☎ Telefono  
allo 0332/281745  
dopo le h. 16.00

☐ Compila ed invia il  
tagliando d'ordine al seguente  
n° di fax: 0332/284271

☐ Oppure compila e spedisce il  
tagliando d'ordine a:  
**FUN CLUB s.r.l.**  
Via Sanvito Varesino, 60  
21100 Varese

### TAGLIANDO D'ORDINE

k

Cognome e Nome \_\_\_\_\_

Via e N° \_\_\_\_\_ Cap. \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

☐ **EUROPA** L. 149.000 (IVA INCLUSA) ☐ **GB\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA)

☐ **F\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA) ☐ **D\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA)

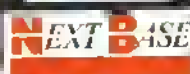
☐ **USA\*** L. 149.000 (IVA INCLUSA)

\*Versione inglese

Pagherò in contassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) \_\_\_\_\_

IN ESCLUSIVA DA:





# KING'S QUEST VI



e siete veri appassionati di avventure, prima di iniziare quest'ultimo episodio della serie *KQ* vi conviene precipitarvi nel negozio di alimentari più vicino e fare scorte per un paio di mesi, quindi tornate a casa, attaccate la segreteria telefonica e chiudetevi in una stanza voi soli con il vostro Pc.

A questo punto, e solo ora, sarete pronti ad immergervi per la sesta volta nel fantastico mondo ideato dalla mente geniale di Roberta Williams, "mamma" indiscussa della serie *KQ* al gran completo. Così dopo aver condotto Sir Graham di Daventry alla riconquista dei tre magici tesori sottratti a re Edoardo, e attraverso tutti i successivi episodi, ora ci troviamo alle prese con suo figlio Alexander (sì, proprio quello per colpa del quale il perfido mago Mordack aveva fatto sparire il castello di Daventry in *KQV*...) impegnato nella ricerca della principessa Cassima, figlia dei monarchi della Terra delle Isole Verdi e sua compagna di avventura nel precedente quest, di cui ha scoperto essersi pazzamente innamorato.

Tanto per cominciare il viaggio si conclude con un disastoso naufragio in seguito al quale Alexander, unico (un caso?) sopravvissuto, approda (imperfettamente vestito e pettinato...) sulla spiaggia di una terra assolutamente sconosciuta. Non ci sarà bisogno dell'intuito di un Hercule



Ecco il castello della amata Cassima! Chissà se sarà facile entrarvi?

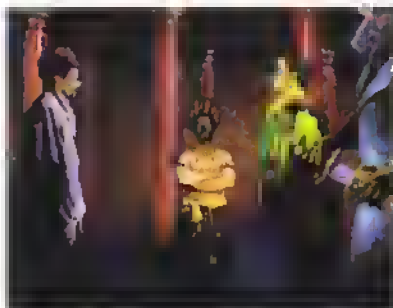
Poirot per capire che la nostra buona stella ci ha condotti proprio sulle rive dell'isola principale della Terra delle Isole Verdi, ovvero l'Isola della Corona, ove risiedono Cassima e i suoi nobili genitori.

Dato che dall'inizio del gioco fino al momento di questa "sconvolgente" scoperta non sono passati più di cinque, sei minuti, non è difficile intuire che molto probabilmente il fato ha preparato per noi qualche altra sorpresa che ci impedirà di raggiungere ed impalmare, almeno per il momento, la tanto desiderata Cassima.

E infatti l'inghippo ci attende appena dietro l'angolo: arrivati al Castello della Corona, quello dei nostri futuri suoceri, per intenderci, e

raccontata brevemente la nostra storia veniamo accompagnati dal Visir Alhazred (quello che si vuol definire una vera simpatia!) il quale in poche parole ci spiegherà che i genitori di Cassima sono morti, e che quindi la principessina, in qualità di erede al trono, ha deciso di mettere la testa a posto per il bene suo e di tutto il suo regno. Tutto ciò in concreto significa che Cassima si è promessa in sposa proprio al nostro interlocutore, il Visir Alhazred, e non ha nessuna intenzione di vedere vecchi amici né tanto meno suoi pretendenti.

Tutta la storia al povero Alexander non pare vera. Avanza qualche dubbio, esprime il desiderio di poter parlare anche solo per

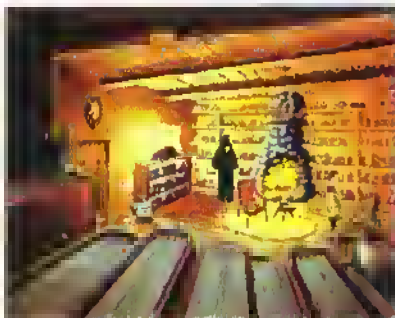


Quello che ci sta di fronte è niente meno che il Visir Alhazred che ci riceve in una sontuosa stesca del palazzo della Corona

# PROVE SU SCHERMO



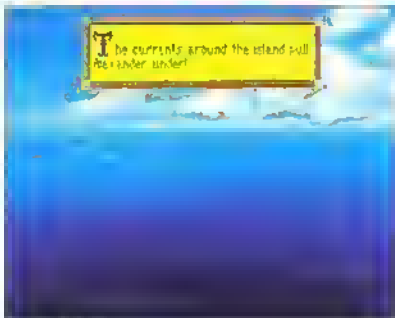
Un vecchio cerca lampade vecchie in cambio delle quali è disposto a darne di nuove e splendenti. Un affare?



I'm into the library of the past. Inutile rivalgere la parola a quell'inquiante tanto loro figure vestite di nere!!!



Il dialogo con l'unico marinaio dell'isola sarà enormemente proficuo. Il problema è riuscire a farli scendere.



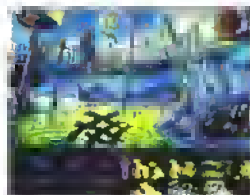
Attenzione, ricordatevi sempre che il principe Alexander non è un bellissimo nuotatore!!!

pochi istanti con Cassima in persona, ma come tutta risposta il Visir lo invita ad allontanarsi rapidamente dal palazzo e, già che c'è, ad andarsene del tutto dal (pessimamente suo) regno. Inutile dire che Alexander ben si guarderà dal seguire questo perentorio consiglio, e, anzi, da questo momento dovrà cominciare a ficcare il naso a destra e a manca, per scoprire come mai la sua amata abbia improvvisamente cambiato opinione nei suoi riguardi.

Il primo impatto con KQVI non è decisamente dei più felici. Perché? Semplicemente perché per essere installato completamente richiede qualcosa come più di 20 Mb (non avete letto male, sono proprio venti!) di disco fisso liberi. E se è vero che ormai la configurazione mini-

Non ci sono alternative: KQVI va, per forza di cose, comparato con il suo rivale più diretto, nonché K-parametro, *The Secret of Monkey Island 2*. La sfida, lo diciamo subito, se la aggiudica, anche se ai punti, ancora una volta l'ineffabile *Monkey Island*.

Principalmente i motivi sono due: In primo luogo l'interfaccia utente di *Monkey Island* è molto più pratica e di facile utilizzo di quella (più classica) di KQVI. Ma ciò che soprattutto rende ancora a tutt'oggi *Monkey Island* preferibile a qualsiasi altra avventura è la massiccia dose di autoironia che lo pervade, dalla prima all'ultima situazione, elemento quasi interamente assente in KQVI.



Finalmente risolto anche il mistero dell'uomo in nero. Si trattava in realtà di questa guardia del Visir, mandata dallo stesso Alexander nel tempio di sorveglianza e, se possibile, di allinearsi.



Questa mappa magica è uno degli oggetti più preziosi che potremo trovare, soprattutto grazie al suo potere "teletrasportante".





Una simpatica Ostrica e infestite da una presenza estrema e all'interno delle sue bocche. Eppure non c'è verso di rinviarla e lasciarsi mettere le mani dentro.



Questi cinque nani-quadranti rappresentano i cinque anni. Per proseguire sull'isola delle meraviglie bisognerà riuscire ad ingannarli tutti quanti.

mutato invece il giudizio sulla qualità della grafica (in VGA 256 colori, naturalmente) sempre ai massimi livelli, soprattutto per quello che riguarda alcune schermate interlocutorie quali quella della visita all'interno del castello, lo spettacolo del Visir Alhazred.

L'interfaccia utente di cui ci si serve in KQVI è pressoché inmutata rispetto al precedente episodio: semplice e sbrigativa soprattutto se viene utilizzato un mouse. In definitiva le azioni concesse sono delle semplici "esaminare", "prendere", "usare", "camminare" e "parlare", selezionata una delle quali sarà sufficiente muovere il mouse sulla parte di schermo che riguarda l'oggetto della nostra azione e cliccare.

Il gioco in se stesso ripercorre i passi dei suoi illustri predecessori, esplicandosi in un semplice glivagare da una scena all'altra nella continua ricerca di preziose informazioni e, soprattutto, di importantissimi oggetti. Questi, se utilizzati nel giusto contesto, consentiranno la continuazione dell'avventura. Ad ulteriore semplificazione il programma, nella maggior parte dei casi, non consente la non corretta utilizzazione dei vari oggetti, intervenendo con didascalie del tipo "non ha significato un simile impiego" oppure "Alexander non vede alcuna ragione per fare questo" e simili.

Come viene spiegato nella presentazione, circa metà della storia e delle situazioni che si incontrano sono accessorie: ciò significa che la

loro risoluzione o sviluppo non sono indispensabili al buon esito del gioco, servono solamente a farvi guadagnare più punti. Questo elemento depone a favore, conferendo a KQVI anche una maggiore longevità (dopo averlo risolto una prima volta potrà essere interessante risolverlo nuovamente cercando di totalizzare un punteggio superiore, oppure ponendosi come obiettivo quello di impiegare il minor tempo possibile).

Un altro lato positivo di questa avventura, strettamente legato con quanto appena esposto, è la mancanza di un elemento chiave particolare, scoperto il quale tutto il cammino rimasto è "in discesa". Non esiste intuizione più o meno geniale che ci consenta di risolvere con facilità una grossa porzione del gioco. Ogni elemento, ogni illuminazione consentono di superare un'impasse nel quale l'avventura ci ha trascinati, ma il "sollevio" dura poco; ad attenderci dietro l'angolo c'è un nuovo enigma, una nuova, apparentemente insormontabile, difficoltà, che richiede nuovamente tutto l'impegno, l'intuito e la concentrazione per essere superata, e così via sino alla (lontanissima e apparentemente irraggiungibile) soluzione finale.

In definitiva onori e gloria ancora una volta a Roberta Williams e alla Sierra per la realizzazione di un altro classico dell'avventura, che merita senza ombra di dubbio di essere acquistato da tutti coloro che si dichiarano "amanti



Genere Avventura  
Casa Sierra

Sviluppatore Roberta Williams



Grafica eccellente, notevole varietà del gioco, ricchezza di situazioni



Elefantico su disco fisso, ingiocabile da dicchetta

Versione PC



Come abbiamo già avuto modo di sottolineare KQVI riesce un nuovo standard di memoria, racchiudendo della bellezza di 20 Mb per essere installato su Hard Disk. Questo è un problema non da poco, al quale va aggiunto che per poter giocare con una certa velocità è fortemente consigliato possedere un 386 con almeno un paio di mega di memoria RAM. La grafica sfrutta al pieno della sua capacità una scheda VGA a 256 colori, a 11 sonoro - specie per quel che riguarda il cartoon introduttivo - marita di assai ascoltato con una buona scheda.

K VOTO

920 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Se riuscite a superare l'impetuoso tramonto iniziale con le spettacolari dimensioni del gioco su disco fisso, la ricompensa che vi attende è grande. Una grafica eccezionale fa da splendida cornice ad un ottimo gioco d'avventura, caratterizzato da un'estrema varietà di avvenimenti e situazioni che ne incrementano notevolmente la longevità. La giocabilità di questo sempre elevatissimo, grazie anche ad un'interfaccia utente molto pratica (in presenza del mouse). Essendo il gioco su disco fisso, non si può profondere che occhio in quanto ad originalità, ma vi garantiamo che la formula, malgrado l'età continua a funzionare bene.

CURVA INTERESSE PREVISTO



del genere', ma che potrebbe essere un ottimo acquisto (o regalo, visto il periodo natalizio) anche per quelli che si sono sempre rifiutati di imbarcarsi nella soluzione di un'avventura sostenendo di non avere tempo e voglia per questo tipo di giochi.

KQVI è il gioco giusto per far cambiare loro idea. Provare per credere!!!

Diego Antonelli



Quell'arciere di pietra non è una delle numerose più resistenti dell'isola delle Bestie...



Sull'isola delle meraviglie non poteva mancare un giardino totalmente pazzo.



# B.A.T. II

**D**opo due anni di meritato riposo, il nostro affezionato agente speciale del B.A.T. (Ufficio degli Affari Temporal) riprende servizio in 3 gigantesche e strepitose avventure nella città di ROMA II, nel più puro stile High Tech Paradox!



Le vostre indagini ai titoli dell'asteroide scomparso vi porteranno fino a questa atipica orbitale.



Ecco la console di comando in vista soggettiva di uno dei mezzi a vostra disposizione.

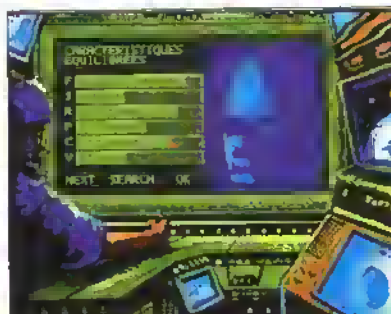
L'avventura ha inizio nel XXII secolo su EUROPA, l'unico continente del pianeta SHEDISHAN. L'universo intero è in crisi. Il KOSHAN, uno dei trust più potenti del pianeta, ha ottenuto il monopolio della produzione della ECHATIONE 21 (il minerale più prezioso nell'universo), dopo lo schianto sulla superficie del gigantesco asteroide BEDHIN 6. Voi siete un agente del B.A.T. (un'organizzazione terrestre ultra-segreta formata esclusivamente da uomini scelti e dotati di un sofisticatissimo bio-computer impiantato nel braccio sinistro).

La vostra prima missione ha inizio nell'astroporto di ROMA II, una delle più grandi metropoli del pianeta. L'organizzazione vi ha incaricato di raggiungere il vostro contatto, Silvia Hadford (una vostra collega mooolto carina!), in un albergo del quartiere turistico. Si fa passare per la figlia di un defunto membro del regno SHEDISH che era in possesso di ben 250 dei 400 titoli di proprietà dell'asteroide, distribuiti in passato come ricompensa ai più fedeli servitori del Re. Ora ne sono rimasti solo 30, e sta a voi scoprire dove siano finiti gli altri 220.

In confronto al primo episodio B.A.T. II è stato notevolmente migliorato. L'area del gioco è diventata 5 volte più grande (visiterete perfino una stazione orbitante). Il sistema di gestione del mouse è diventato ancora più pratico, e ora ogni personaggio che incontrerete avrà: una propria vita, abitudini ben definite, una professione, una memoria personale, ecc: dettagli che rendono l'avventura molto realistica.

La cura dei dettagli è maniacale e dovrete organizzarvi proprio bene per poter progredire in modo efficiente. Il tempo scorre realmente (in modo accelerato però) e dovrete pensare a nutrirvi regolarmente nonché, naturalmente, riposarvi quando sarete stanchi (secondo la vostra forma fisica), e visitare certi posti solo in fasce orarie ben precise.

La parola chiave di questo secondo episodio è LIBERTA'. Infatti non esiste un solo modo per finire una missione: in molte strade parallele possibili. Siete completamente liberi di fare ciò che volete, il che impedisce di rimanere bloccati in un "cul de sac" come succede in altri giochi di avventura.



L'atmosfera cyberpunk si rivela attraverso accostamenti come questi: console di comando ultramoderne a paesaggi decadenti.



La novità di questo B.A.T. II è che la schermata delle varie localioni, oltre all'animazione, hanno anche uno scrolling orizzontale.



Questa è un'altra (semplice) delle tante merli che potrete pilotare.



E' incredibile la quantità di opzioni possibili in questo gioco. Per ogni azione, c'è un'opzione, e così via.



Ecco B.O.B. Il vostro computer di fiducia. Tattà sotto controllo tutti i dati riguardanti le vostre condizioni fisiche.



Il cursore viene usato in B.A.T. II per indicare il tipo di azione o di oggetto.

Il sistema di gestione, tramite mouse, è molto intuitivo e pratico. Se spostate il puntatore sullo schermo, l'icona cambierà in funzione dell'azione che potete compiere. Diventerà un freccia per indicare una direzione, un viso per interagire con i vari NPC (apparirà un menu con varie opzioni come parlare, arruolare, rubare, combattere, ecc.), una scheda magnetica per comprare, una freccia con una U all'interno per usare un oggetto (astronave, video-telefono pubblico, ecc.) o un punto interrogativo quando vi mancherà qualcosa di indispensabile per compiere un'azione (come cercare di entrare in una stanza chiusa senza chiave). Quando non potrete far nulla, l'icona del puntatore sarà quella di B.A.T.

Se cliccate con il tasto sinistro compirete una delle azioni descritte sopra, tranne quando l'icona è quella B.A.T., che vi farà apparire il menu principale delle opzioni (caricare/salvare una partita, vedere l'inventario, scegliere la configurazione del gioco, dormire, ecc.). Se cliccate con il destro, libererete il mouse dall'immagine in corso e potrete raggiungere i due rettangoli posti in alto. Cliccando qui potrete gestire i vari NPC al vostro servizio.

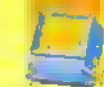
Cliccando su quello di destra, invece, avrete accesso a B.O.B., il vostro Bioputer Organico Bidirezionale, che vi indica costantemente lo stato del vostro personaggio e le sue caratteristiche, che gestisce i vostri impianti organici (controlla le 5 droghe che potete iniettarvi ad ogni momento), e vi

permette di programmare alcune azioni basilari con l'aiuto del sofisticatissimo modulo di programmazione avanzata (potrete definire programmi per regolare automaticamente il vostro corpo o le vostre reazioni in base a numerosi parametri).

Per i vostri spostamenti avete a disposizione ben 4 mezzi diversi: la VIA EXPRESS che unisce i vari quartieri di ROMA II (viaggerete a bordo di uno speeder su ponti sospesi), il MOSQUITO (specie di taxi-volante), il RAEDA V6 che vi permetterà di viaggiare nello spazio, e il SER-SHOYER che userete per spostarvi nelle varie gallerie della stazione orbitante. Oltre a queste novità, potrete anche rilassarvi e sottomettere su tre giochi diversi: il QUATTRO (una sorta di Arkanoid con 4 racchette), il CHIDAM (una dama cinese) e il TUBULAR (molto simile a Pipe Dream).

Ci sono tre tipi diversi di combattimenti: quello "action" (una specie di gioco sparattutto molto carino ma piuttosto difficile),

Il gioco che si avvicina di più a B.A.T. II, oltre che il suo illustre predecessore, è Rise Of The Dragon, della Dynamix, in cui il giocatore è libero nel suo movimento ed il tempo influisce sul gioco ma l'interazione è notevolmente minore rispetto a quella di B.A.T. II, sia per le azioni disponibili negli incontri con gli NPC che nel gioco in generale (con le varie sezioni arcade), sebbene anche ROTD disponesse di una parte arcade di combattimento molto carina. Inoltre B.A.T. II si rivela essere molto più lungo e difficile da finire, mentre ROTD si terminava in poco meno di una settimana.



Genere Avventura  
Casa Ubi Soft  
Sviluppatore Paradox



- Graficaottima con scrolling
- Completa libertà di azione
- Realismo incredibile
- Gestiona efficacemente dai 5 dischi
- 3 missioni indipendenti



- Non si può installare sull'HD
- Manca un'icona di puntatore standard

#### Versione Amiga

Rapido e comodo se disponete di due drive, di 1 Mega di Chip e 1 di Fast; diventa un vero calvario se possedete solo 1 Mega in totale ed un drive unico. Il gioco sfrutta al meglio le schede acceleratrici e funziona bene anche su un A3000.

#### Versione PC

Dovrebbe uscire tra poco, ma da quello che ne abbiamo visto sarà sicuramente la versione migliore. Lo schermo saranno in grafica VGA a 256 colori, e la più rapida, con la possibilità di installare il gioco su HD. Naturalmente verrà sfruttata al massimo la memoria espansa.

# K VOTO

## 925 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Maraviglioso! Strabilante! Fantastico! Una volta avrete il vostro computer non ne avrete più per giorni a sfiorir Valera la pena aspettare che anni per guidarsi un capolavoro del genere. La grafica è stupenda e lo schermo animato delle varie locazioni hanno una scrolling orrenda. Il suono è ottimo e rende anche l'idea della misteriosa atmosfera d'indagini. L'interfaccia è spinta e perfetta a volte completa. I simulatori 3D sono micidialmente belli e divertenti da giocare. Insomma, sinceramente, tutti i giochi diversi hanno combinato così bene insieme nello stesso programma. Infine il computer, estremamente utile a pratica, posto nel vostro avventura d'indagini, è completo e dotato di un linguaggio di programmazione all'incanto. E' magnifico!!!



quello strategico (più adatto a chi non è molto svelto di riflessi) o il combattimento dei gladiatori (della seconda missione).

In definitiva, un gioco incredibilmente completo.

Alex Pasello

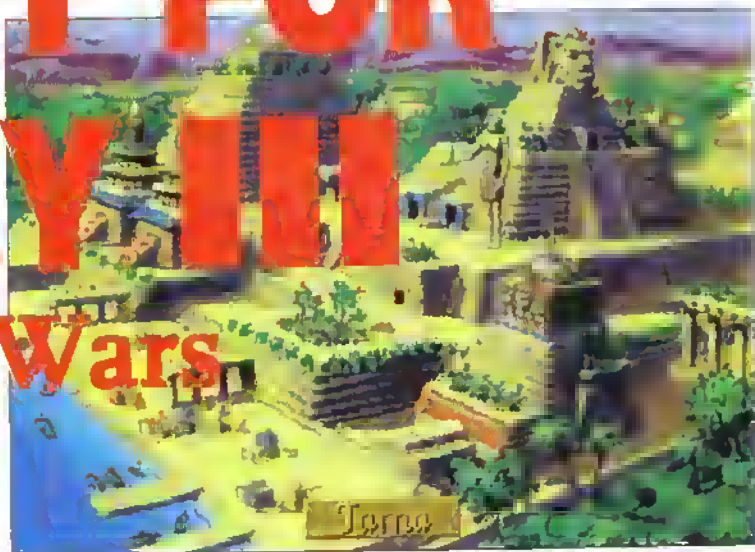


75 NOVEMBRE 1991



# QUEST FOR GLORY III

## Wages of Wars



**D**opo aver salvato il figlio del Barone dal malefico incantesimo e liberato la valle di Spielberg dall'infame Ogressa Baba Yaga in *Quest of Glory 1* ("So you want to be a hero")...

...dopo aver viaggiato con Shameen, Shema, e Abdulla Doo a bordo di un tappeto volante nelle terre di Shapeir, per eliminare gli elementali e il perfido Visir salvando l'Emiro dal diabolico sortilegio in *Quest for Glory 2* ("Trial by Fire"), eccovi di nuovo nei panni dell'eroe senza macchia e senza paura, in una missione apparentemente pacifica: cercare di impedire una guerra tra il popolo dei Leontori (una civiltà basata sull'onore) e quello degli Uominipardi (noti licantropi), nel regno africano di Tarna.

La vostra storia ha inizio con la fine di *Quest of Glory 2*, quando muore (si fa per dire) il malefico Visir. Con l'aiuto dei vostri cari amici Uhura e Rakeesh il Leontoro, percorrete le terre di Tarna, cercando di risolvere le misteriose tensioni che minacciano la pace dell'intero regno.

La serie di *Quest for Glory* differisce dalle altre produzioni della Sierra in quanto è un incrocio tra un gioco di ruolo (ma scordatevi classico ammazza-il-nemico-e-raccogli-i-tesori-quanti-punti-esperienza-ho-presi?) e un'avventura. Infatti, all'inizio, avrete la possibilità di scegliere se impersonare un

possente guerriero, un misterioso mago o un abile ladro. Poi comparirà una schermata dove potrete vedere le caratteristiche del vostro

eroe e modificarne i suoi parametri. Quelli che hanno già giocato alle precedenti avventure potranno anche recuperare il loro vecchio personaggio, il quale

godrà naturalmente di una maggior esperienza e di caratteristiche migliori.

Il bello di questo sistema è che man mano che progredite nell'avventura potete vedere il vostro eroe migliorare nelle sue abilità in funzione delle azioni che avete compiuto (combattimenti, uso della magia, uso di armi da lancio, ecc.). In questo modo gli conferirete una personalità unica che cambierà da giocatore a giocato-

re.

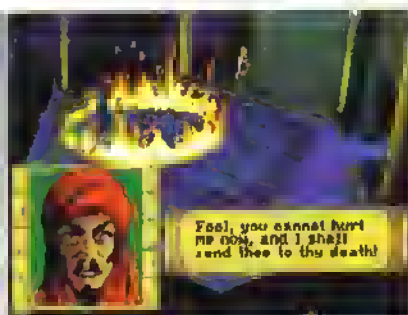
Inoltre, quando avrete finito il gioco, potrete divertirvi a rigiocarlo usando un altro personaggio, vivendo così un'avventura completamente diversa e trovando soluzioni differenti ad ogni problema (un ladro può camminare silenziosamente nell'ombra, ma un mago può lanciare qualche incantesimo per evitare un brutto incontro, mentre un guerriero si getterà nella mischia!).

In questo terzo episodio avrete a disposizione anche una migliore interfaccia per comunicare con i vari NPC del gioco. Cliccando su di voi visualizzerete un elenco di frasi che potrete utilizzare, mentre cliccando sull'interlocutore vedrete la lista delle domande possibili. Ottimo e diretto! Altre caratteristiche che lo avvicinano ai GdR sono lo scorrere del tempo,

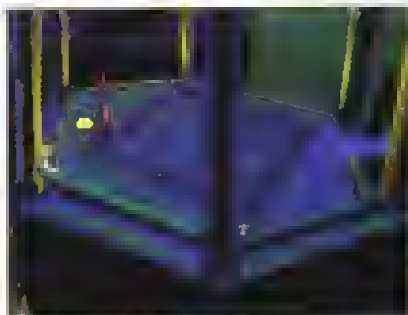


Eccoci alle scelte più importanti di tutta l'avventura. Interpretare un guerriero, un mago o un ladro?





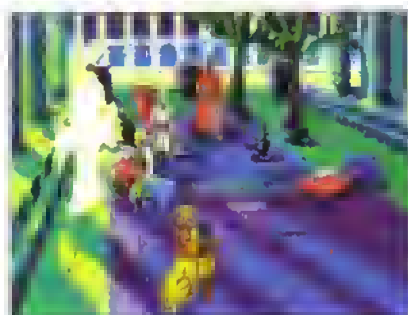
Ahi, ah!, forse avremmo fatto meglio a lasciare in pace quel mago, ora siamo in un bel pasticcio.



Una delle stanze del gioco, l'ascosto tracciato sul terreno dovrebbe darvi degli indizi riguardo i padroni di casa.



La stessa stanza vista con un'inquadratura leggermente di esca. Notate la cura con cui gli ambienti sono disegnati.



Nel gioco si respira delle atmosfere tipicamente softke. eccetto che per i mostri.

gli incontri casuali con i mostri erranti nelle zone meno popolate, la larga gamma di azioni disponibili.

Infatti oltre alle solite icone per camminare, parlare, usare/prendere un oggetto, e guardare, potrete anche correre, muovervi silenziosamente (se siete un ladro), dormire per recuperare le forze, controllare le vostre caratteristiche, sapere l'ora e la data attuali, ed utilizzare la magia con un semplicissimo menu ad icone. Per di più dovrete anche gestire il vostro inventario e le vostre provviste (anche gli eroi devono nutrirsi!), pena dei malus temporanei nelle varie caratteristiche, o nel caso peggiore, la morte!

Durante le vostre avventure, ogni azione

che compirete verrà registrata ed influirà direttamente sul comportamento degli altri personaggi e sul vostro immediato futuro. Durante i combattimenti accederete a una schermata speciale dove potrete vedere sia voi stessi che il nemico di fronte a voi da vicino, e combattere in tempo reale con l'aiuto di varie icone (fuggire, parare, usare incantesimi, colpire con l'arma, ecc.). Tuttavia il gioco dev'essere risolto seguendo una

certa lista di eventi concatenati, tipica dei giochi di avventura (rimane sempre un prodotto Sierra!!!).

Tecnicamente il gioco sfrutta bene le capacità del PC: la grafica VGA a 256 colori è molto bella e colorata, grazie all'ormai collaudatissimo processo di digitalizzazione di quadri dipinti a mano e poi ritoccati sul computer (come King's Quest 5 e 6, Conquest of the Longbow, Laura Bow). Le animazioni non sono da meno: i vari protagonisti si muovono con comportamenti quasi reali e certi effetti speciali sono veramente eccezionali (anche se il recente Legend of Kyrandia della Westwood Studios lo supera sotto questo punto di vista).

Il sonoro non è stato trascurato e potrete gu-

Confrontare QOG3 con uno dei suoi predecessori non mi sembrava molto utile. Così ho deciso di confrontarlo con il prodotto della Sierra che gli si avvicina di più: Conquest of the Longbow. Anche in questo gioco la parte di combattimento è abbastanza importante dato che dovrete usare un arco. *Cof!* però, segue di più lo schema tradizionale delle avventure Sierra, quello che QOG3 cerca di evitare con la sua componente RPG. Naturalmente quest'ultimo fattore rende il gioco leggermente più complicato, ma anche più completo e con una maggiore profondità.

Se cercavate uno stile di avventura diverso e più interattivo vi consigliamo QOG3.



Genere Avventura  
Gioco di Ruolo  
Casa Sierra  
Sviluppatore Interno



- Ottima grafica
- Giusta miscela avventura/RPG
- 3 livelli di spensieratezza
- Libertà di azione
- Parte "azione" con difficoltà regolabile

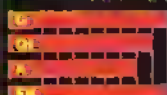
- Un inizio un po' lento
- Certi dialoghi troppo lunghi

#### Versione PC

Per adesso è disponibile solo la versione PC ma potrebbe anche essere convertito per il formato Amiga. Occupa approssimativamente 7 Mega su Hard Disk, sfrutta la scheda EGA a VGA, e supporta le maggior parte della schede sonore disponibili sul mercato. Se il vostro computer è dotato di memoria a espansione, potrete accelerare notevolmente i caricamenti così da evitare interruzioni improvvise e lunghe attese. La configurazione minima per giocare è un PC 286 a 12 MHz.

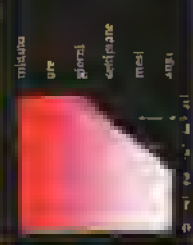
# K VOTO

## 910 PC



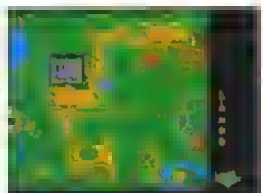
Sembra che la Sierra non voglia smettere di creare prodotti di qualità. Non convinti di fare dei giochi, si permettono anche di migliorarli. Roba da matti!! QOG3 mi ha letteralmente affascinato per l'ottimo miscela tra avventura e RPG che dà quel tocco di avventura non si sa mai che mancava nelle altre produzioni. Se vi piacciono solo i giochi di ruolo, o siete già stati delusi da altri giochi di ruolo, questo è un gioco da non perdere non apprezzarlo, che sarebbe un peccato non darvi una sbirciatina insomma siete degli avventurieri?

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



starvi ottime musiche tipicamente "afro", anche se avrebbero potuto aggiungere qualche frase campionata in più (sono veramente poche!). Tre avventure al prezzo di una... meglio del 3x2 del supermercato!

Alex Pasetto



## The

## SUMMONING

Come nel 90% dei GdR al silicio, arriverete nel mondo di *The Summoning* evocati da una sacerdotessa, una biondona di nome Rowena, che ha deciso per qualche oscura ragione che siete gli unici a poter salvare il suo mondo.

La creazione del personaggio è un po' misera, specie se confrontata con il recente *Dark Lands*, ma almeno consente di immergersi velocemente nell'azione. Infatti, proprio quando il vostro allenamento sta per concludersi e state per ricevere il diploma di perfetto avventuriero, la Fortezza di Rowena viene selvaggiamente assalita dai diabolici poteri dello Shadow Weaver, che in pratica è il cattivo di turno, e tutti i suoi occupanti massacrati dalle forze oscure. Sapendo che siete l'unico eroe in grado di portare a termine la missione affidatavi, i sacerdoti ed i maestri che vi hanno insegnato tutto quello che sapete, si sacrificano per permettervi di sopravvivere e farvi teletrasportare da Rowena.

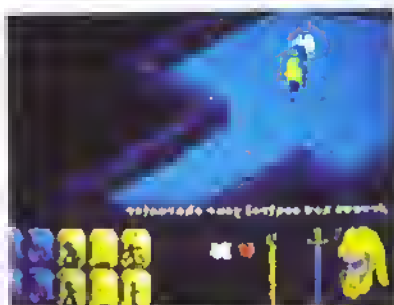
Apparirete quindi nel primo dei 40 e passa

livelli del Dungeon della Cittadella dello Shadow Weaver, armati di una spada e difesi solo da un vestito di pelle. Come inizio non c'è male! Il mondo esterno vi appare attraverso una vista in 3D isometrica che occupa circa i due terzi dello schermo e che scrolla abbastanza fluidamente, almeno finché ci sono pochi elementi sul video. Nella parte bassa del vostro

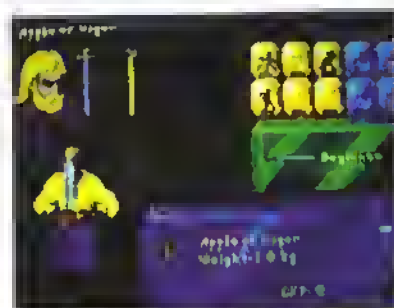
monitor potete vedere la parte superiore dell'inventario, che, utilizzando il mouse, si può "alzare" fino ad occupare l'intero schermo, per poi riabbassarlo quando dovete tornare al controllo del giocatore.

L'inventario del vostro solitario eroe assomiglia molto a quello del mitico *Dungeon Master*, con quattro righe di caselle in cui potete mettere le armi, le pozioni e gli altri oggetti che

**Troverete un nuovo tipo di sistema per il controllo della magia: gli incantesimi, che si dividono in quattro tipi - Wizardry, Sorcery, Enchantment e Healing**



Come presentazione grafica non c'è nulla di ultimo Underworld ma sicuramente vi permette di capire quello che vi succede intorno.



La scheda del vostro personaggio, completa di equipaggiamento, va al di là delle armi.

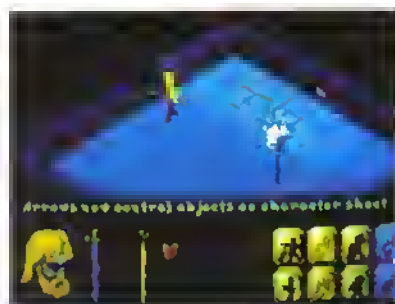


Il sistema magico di *The Summoning* è abbastanza originale: ad ogni posizione delle mani corrisponde un effetto differente. Un particolare che contribuisce a creare un'atmosfera fantastica di



Grazie al clima (a alla SSL) il gioco è fornito di un utilissimo sistema di automappaggio che ormai sta diventando standard per i giochi di ruolo.

# ING



Siamo per avventurarsi in una nuova stanza, cosa si nasconde nell'oscurità? Meglio tenere le spade e portate di meno.



Un piacevole incontro con una bardo lunare di iluso. Peccato che non ci si possa intrattenere di più.



Un attento oia si può inguere a The Summoning è sicuramente la moneta delle anime, come avete avuto modo di vedere dalla foto

troverete avventurandovi nel Dungeon. Infine una serie di icone consentono di utilizzare gli oggetti tenuti in mano - tirare un fondente se avete una spada, bere una pozione se reggite una ampolla, o mangiare una mela se avete in mano il frutto - e lanciare gli incantesimi preparati in precedenza. Infatti, in *The Summoning* troverete un nuovo tipo di sistema per il controllo della magia: gli incantesimi, che si dividono in quattro tipi - Wizardry, Sorcery, Enchantment e Healing - vengono memorizzati in icone combinando tra loro diverse posizioni della mano (dritta, piegata, con le dita incrociate, ecc). Quando poi dovrete lanciare un incantesimo, basterà cliccare sull'icona corrispondente.

L'interazione con il mondo esterno è con-

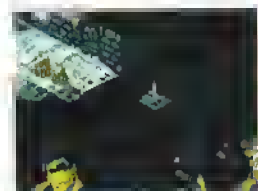
trollata interamente con il mouse: spostando il cursore attorno al vostro solitario eroe ruoterete la freccia che indica la direzione mentre premendo il pulsante sinistro camminerete nella direzione corrispondente.

Posizionando la freccia su un NPC, potrete accedere alla finestra di comunicazione, molto simile a quella di *Ultima VII*: all'inizio della conversazione si può chiedere solo il nome e l'occupazione, ma, dopo la risposta dell'NPC, appariranno altre voci nell'elenco delle domande che potete fare. Inoltre in fondo all'elenco lampeggia un cursore, che, se selezionato, vi permette di scrivere una parola che non appare nell'elenco. Il sistema di interazione è probabilmente l'aspetto migliore di *The Summoning*.

Infatti la pecca di molti prodotti della SSI è sempre stata l'interazione con gli NPC: da *Pool*



*The Summoning* è la risposta della SSI a *Shadowlands* della Domark: i due prodotti hanno in comune la grafica in pseudo 3D isometrica, e anche se *Shadowlands* poteva contare sul Photostroke e su un party composto da quattro personaggi, il nuovo gdr della SSI, forse perché programmato con alle spalle l'esperienza di molti altri tentativi, vince il confronto, sia per la nuova interfaccia di comunicazione, veramente funzionale, sia per il sistema di gestione degli spell, originale e divertente.



79 NOVEMBRE



Genere Role-Playing  
Casa SSI  
Sviluppante Horizon Software



• Facile da controllare  
• Efficace sistema di gestione di incantesimi  
• Ben 40 livelli  
• Sistema di autoneppaggio



• Solo un personaggio  
• Scrolling un po' a scatti

Versione PC

**The Summoning occupa solo 4 mega su Hard Disk, e gira tranquillamente su un 286 a 16 mhz. Il mouse è praticamente indispensabile, mentre per gustare il sonoro dovrete installare l'Ad-Lib o la Sound Blaster. Grafica solo per VGA a 256k.**

**K VOTO**

**890** PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



The Summoning mi ha colpito molto favorevolmente, e anche se non possiedo una grafica ultrarealistica e un suono da top periodico, escludo questi aspetti per i miei voti: prima di tutto il sistema di comunicazione con gli NPC, molto interessante, soprattutto per quel sistema sempre presente che permette di chiedere qualcosa di fatto: in questo luogo il controllo della magia, che ricorda un po' *Dungeons & Dragons* e *Ultima*, è semplice ma di buona mano pratica e intuitiva. Inoltre, grazie al sistema di autoneppaggio, tutto sembra a quello di *Ultima Underworld*, anche se in ogni momento che ne del *Dungeon* sono applicati e dove molto interessante dei punti morti. Infine i 40 livelli che si susseguono sono molto più ricchi di altri giochi del genere, come *Shadowlands*.

Un po' raccomandato non solo agli appassionati ma anche ai novizi, in cui le due facce del gdr, esplorazione e interazione con il mondo esterno sono ben equilibrate tra di loro.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



of Radianza a *Demon's Winter*, da *Eye of the Beholder* a *Prophecy of the Shroud*, avventure dalla trama molto ricca e elaborata, con splendidi sistemi di combattimento e di emulazione della magia, erano rovinati da sporadici incontri con NPC, con i quali si poteva comunicare solo attraverso due o tre frasi selezionabili, o che addirittura propinavano interminabili monologhi. In *The Summoning* c'è un tentativo ben riuscito di superare questa mancanza, ed è questo elemento a trasformare un gioco di esplorazione in un vero gdr.

Paolo Paglianti



# WOLFENSTEIN



**C**hi di voi non ricorda pietre miliari della cinematografia anglosassone e americana come "Là dove osano le aquile", "Mucchio Selvaggio", "Quell'ultimo ponte" e via dicendo? In molti vero? Ne ero sicuro...

D'accordo, al giorno d'oggi sono sicuramente più popolari le trappole di cristallo di Bruce Willis, o i gruppi di spacciatori organizzati a cui deve dare la caccia Mel "Arma Letale" Gibson, ma chi ha passato anni a leggere i fumetti "Eroica" non può certo guardare a questo gioco senza provare un po' di nostalgia ed interesse.

Il nazismo e Hitler non sono più il nemico Numero Uno per gli sceneggiatori dei nostri tempi, anche se sembra, da ciò che tristemente apprendiamo ogni giorno sui giornali, che una certa forma di riflusso stia prendendo ormai piede; i cattivi di oggi sono più facilmente identificabili in alieni spietati o in terroristi senza scrupoli. Insomma minacce "reali" che possono entrare nella vita normale di ognuno di noi (come no?).

Non voglio passare per il nostalgico che richiama immagini appartenenti alla propria infanzia, e che va a ricercare con l'ormai proverbiale lanterna di Diogene, l'eterno bambino che alberga in noi, ma se anche Indiana Jones odia i nazisti, perché anche noi non dovremmo armarci di Luger e fare la nostra parte per liberare il mondo dalla minaccia costituita dalla razza Ariana?

Tutti i miei riferimenti cinematografici possono sembrare fatti a sproposito, ma poiché ritengo che i videogiochi siano quanto più vicino esista nei confronti del cinema, pur facendo parte di un campo completamente differente, un gioco come *Wolfenstein* è decisamente paragonabile ai grandi successi della filmografia bellica degli anni Settanta. Chiedersi perché è legittimo ma, dando una veloce occhiata alle immagini di queste due pagine,

la risposta dovrebbe essere immediata.

Solo, armato unicamente del suo coraggio, oltre che di una praticissima pistola dotata di otto colpi, il nostro eroe deve introdursi in un covo brulicante di nazisti e riuscire a portare a termine determinate missioni. Com'è buona regola di ogni gioco che si rifà al modello sopra descritto, lungo il tracciato è possibile trovare caricatori, che aumentano l'autonomia di fuoco, cibo, che ripristina parte dell'energia perduta, kit di medicinali, che hanno la stessa utilità del cibo ma garantiscono un maggiore recupero, armi più potenti, come i mitragliatori, in grado di sviluppare una potenza di fuoco maggiore, e



Ehi mangiacarviti, la tua ora è arrivata!



La porta possono essere aperte sparandoci contro.

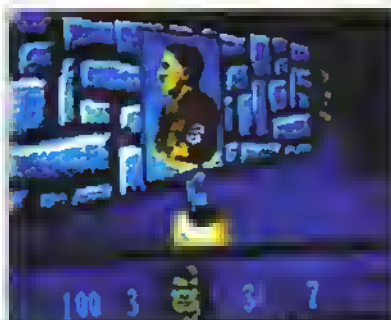


La mira è una componente essenziale per il successo nel gioco. Fortunatamente è abbastanza pratica orientarsi con la tastiera.

# 3D

## MA DOVE LO TROVO?

Non cominciate a fiondarvi in tutti i negozi per computer alla ricerca di *Wolfenstein 3D*, perché state sicuri che non lo troverete. Infatti il gioco è disponibile solo tramite il collegamento ad alcune BBS. I programmatori hanno distribuito nelle BBS Public Domain una parte dimostrativa del gioco, così potete darci un'occhiata e decidere se ordinarlo direttamente alla ID Software. Contiamo di inserire il demo nell'area K della BBS Ultimo Impero al più presto. Il numero è 02/55302337. Buon divertimento!



Che è? Mi sembra di conoscere quel tipo con i baffetti!



Le stane presenti nel gioco sono parecchio spiatte.

inoltre croci tempestate di diamanti, cofanetti pieni di pietre preziose e coppe d'oro che ricordano il Graal dell'ultima avventura di Indy (un riferimento preciso?).

La visuale del giocatore, come suggerisce il titolo del gioco, è in tre dimensioni. In mezzo allo schermo e in basso a destra viene visualizzata l'arma in possesso in quel momento dall'ammazzasette di turno, altre informazioni utili vengono visualizzate sempre sul fondo dello schermo, come l'energia disponibile, espressa in percentuale, il punteggio e i colpi a disposizione. Si comincia sempre con una pistola, che viene sostituita dalle armi che si possono trovare nel corso dell'avventura o da un coltello nel caso si esauriscano le munizioni. La grafica delle ambientazioni è di buon effetto, anche se già cominciando a muoversi negli ambienti si nota immediatamente un difetto che, a seconda del parere dei giocatori, può sembrare grande o piccolo. Non esiste infatti la possibilità di girare semplicemente la testa a destra o a sinistra per controllare la situazione senza essere costretti a cambiare la direzione di movimento del personaggio.

Il gioco è imperniato sulla possibilità di progredire nei vari labirinti fatti di stanze e corridoi, uccidendo le eventuali guardie e, a volte, i cani da guardia, che intralciano il passaggio del giocatore verso nuove stanze fino a raggiungere un ascensore che permette di accedere al piano superiore (il livello successivo).

Una simile struttura di gioco potrebbe essere sviluppata in mille modi, dal genere Fantasy alla Fantascienza pura, dalle lotte tra robot a quella tra Tesco e il minotauro. Il fatto che sia stato

preferito un periodo un po' fuori moda non denota alcuna mancanza d'interesse da parte del giocatore, anzi forse diventa più divertente rivivere giochi in stile "Into the Eagle's Nest" (ve lo ricordate?) strutturato in tre dimensioni.

Non è comunque il caso di starsi a dilungare sui "potrebbe anche..." o "sarebbe stato meglio...", *Wolfenstein 3D* si rivela un buon gioco che promette ore di divertimento, anche a coloro che non amano particolarmente lo stile in cui il tutto si risolve nel visitare miriadi di stanze in cerca dell'oggetto giusto per risolvere un determinato passaggio. Le soluzioni sono intuitive, e neppure troppo difficili, quindi anche se l'azione non è sempre frenetica e continuativa, lo spazio temporale che passa tra l'ultima guardia uccisa e la seguente permette di valutare in maniera chiara il da farsi. È sempre facile perdersi, soprattutto in alcuni passaggi, ma la frustrazione non è esasperata come in altri giochi

Non è stato facile trovare un gioco che si potesse confrontare con *Wolfenstein 3D*. Forse è meglio dire che non è stato semplice trovare un tipo di gioco che ricordasse esattamente le sue caratteristiche. Certo esistono molti GdR che ricordano per più di un particolare il titolo in questione, ma bisogna dire che non

ne rispecchiano appieno lo spirito. Per trovare un gioco che ricordi realmente *Wolfenstein 3D* bisogna fare uno sforzo di memoria non indifferente, e ritornare ai momenti d'oro del C64. *Total Eclipse* era infatti uno dei primi, se non il primo, giochi sviluppati seguendo la stessa falsariga di questo prodotto della ID Software. Certo, l'ambientazione era completamente diversa. In quel caso si parlava di piramidi egizie e di astronauti, adesso chiaramente no, ma lo spirito rimane pressoché invariato.

Genere Azione  
Casa ID Software  
Sviluppatore Interno



• Ambientazione «atmosfera d'affetto» di presa d'impulso e facile da giocare»



• Alcuni particolari «verrebbero arricchiti in maniera non indifferente»  
• Forse è troppo facile da risolvere»

### Versione PC

*Wolfenstein 3D* è un gioco che sicuramente si adatta particolarmente bene alle prestazioni del PC. La necessità di veloci "rivoluzioni" del personaggio, implicano un determinato susseguirsi d'immagini, che permettono agli occhi di immergersi con l'emozione di ciò che accade. Quotidianamente non significa che si alteri macchinale la cosa non potrebbe essere realizzata in maniera adatta, ma è certo che un buon PC dotato di parecchi MHz riesce in maniera perfetta a rendere giustizia a un titolo sviluppato in questo modo. *Wolfenstein 3D* farà sicuramente perdere la testa a numerosi possessori di PC, nonostante qualche piccolo difetto...

## K VOTO

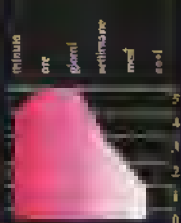
830 ANZIO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



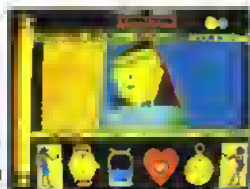
Un altro gioco brillantemente? Sarete pensando. Ma, la risposta è sì! Però bisogna riconoscere e questo prodotto della ID Software che se non altro non è stato fatto il passo più lungo della gamba. In *Wolfenstein 3D* non si è cercato di ricreare un'atmosfera incredibilmente realistica e questo strumento difficile da superare. Si è voluto ricreare quel binomio, che per i videogiochi è perfetto, tra l'azione e divertimento che avrà sempre fascino anche tra i più accaniti ideologhi. Per esempio di salvare delle legittime polemiche, mi sento di dire che *Wolfenstein 3D* ricorda in qualche modo *Prince of Persia*, un altro titolo che, per ricreare uno stile già visto, regalava ai giocatori non giocabilità immediata e un'esperienza non indifferente. Se poi analizziamo il fatto che per diversi anni si è considerato un periodo che, a 500 titoli, aveva fatto scapitare nella sfera cinematografica, si può dire che il personaggio, e il divertimento, sono quindi identici.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



che si basano propriamente sull'aspetto di GdR.

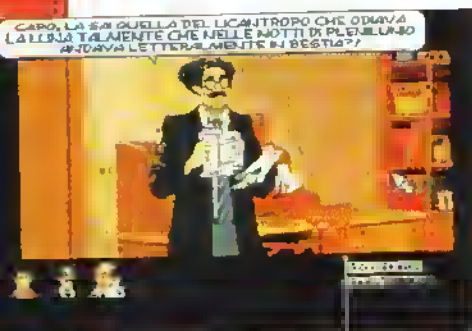
Giorgio Baratto



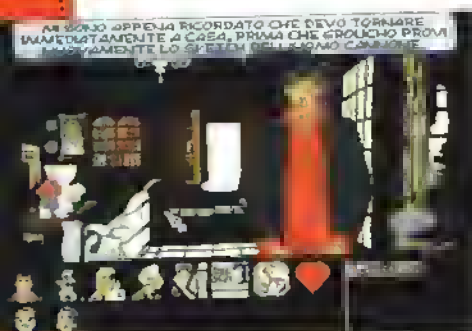
PROVE SU SCHERMO

# DYLAN DOG

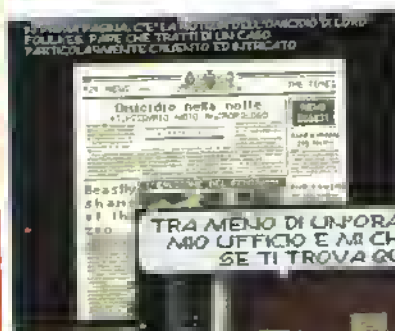
## Attraverso lo specchio



Nella foto un esempio delle demenziali ironie di Groucho. E ce ne sono molte altre durante il gioco...



L'interfaccia utente è molto funzionale: cliccando sulle icone in basso è possibile interagire col personaggio e gli oggetti del gioco.



Anche in questo gioco il compito di Dylan è di aiutare l'ispettore Bloch a risolvere il caso ed evitare il licenziamento. Altrimenti, addio pensione...

Ogni persona nel più profondo dell'animo ha delle paure nascoste che, volenti o nolenti, sono spesso causa di incubi ed insicurezze. Ma se un giorno questi incubi diventassero realtà, cosa fareste? A me viene in mente solo una soluzione... rivolgermi a Dylan Dog!

Ecco quindi, il mitico personaggio nato dalla vulcanica fantasia di Tiziano Sclavi, tornare più in forma che mai sui vostri monitor, pronto ad affrontare un'altra delle sue fantasmagoriche avventure, questa volta accompagnata dal fedele autante Groucho, che grazie alle sue fulminanti battute farà sentire la sua pressante presenza anche in questa versione interattiva del famoso fumetto.

Tutto ha inizio durante una notte buia e tempestosa. Lord Foulkes stava rammentando gli incubi che l'avevano tormentato nel passato. Credeva di aver dimenticato quella terribile esperienza ma i ricordi riaffioravano ancora. Sembrava tuttavia solo una semplice notte buia e tempestosa, quando a un certo punto un mostro si materializzò dall'immagine riflessa sullo specchio di Lord Foulkes uccidendolo.

A questo punto comincia l'impresa del giocatore che, nei panni dell'intrepido indagatore dell'incubo, dovrà far luce sull'omicidio. L'avventura comincia nell'ufficio di Craven Road, tra le solite scartoffie e le solite fiedduie di Groucho, ma questa "pace" non durerà a lungo. Infatti dopo neanche cinque minuti,

i due ricevono una visita da parte di Sarah Foulkes, la nipote del defunto Lord. La ragazza crede che chi ha ucciso suo zio non si possa definire umano, e perciò incarna Dylan di chiarire questo mistero.

Naturalmente le cose non saranno facili, infatti,

come in tutti i racconti del Signor Dog, durante le indagini non mancheranno elementi oscuri, leggende inquietanti, persone uccise in circostanze misteriose o senza una ragione e, naturalmente, l'immarchiabile ispettore Bloch. Il capo di Scotland Yard, come in tutti gli episodi del fumetto, riveste un'importanza fondamentale per la risoluzione del caso.

Dylan Dog - Oltre lo Specchio non è il solito cocktail di gioco d'azione e avventura, ma un tentativo da parte della Simulmondo di abbandonare quella struttura di gioco, presentando un vero e proprio fumetto interattivo.

L'interfaccia utente ricorda vagamente Faszynation: con il tasto sinistro del mouse si puntano gli oggetti (o le persone) dei quali si vogliono ottenere informazioni, che verranno visualizzate immediatamente nella parte alta dello schermo. Ad esempio, se si vuole esaminare un oggetto basta cliccarci sopra e il gioco vi dirà cos'è e a cosa serve. Se invece si vuole interagire con un oggetto (o una persona), la procedura è un po' diversa. Diciamo che volete uccidere uno zombie con la pistola: occorre prima selezionare la pistola, poi lo zombie in questione (entrambi col tasto destro) e quindi confermare il tutto col tasto sinistro. Stesso procedimento per chiedere informazioni a qualcuno riguardo una terza persona. Bisogna selezionare il viso del soggetto, quello dell'interrogatore e quindi confermare il tutto. Sembra abbastanza complicato, ma non è così se non per qualche particolare.

Infatti per compiere un'azione bisogna selezionare

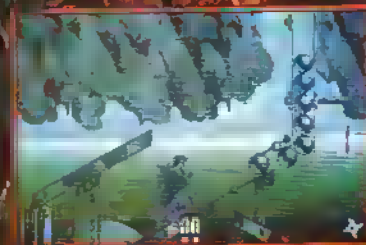
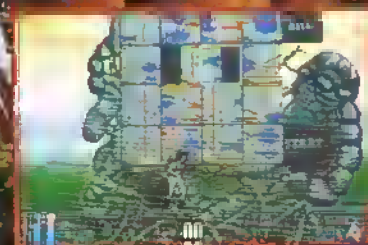
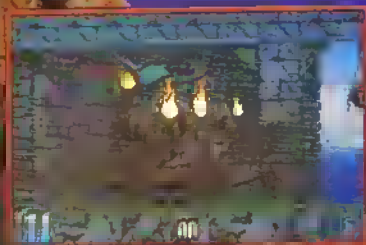
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO





# SHADOW OF THE BEAST III

MANUALE IN  
ITALIANO  
Disponibile per AMIGA



## BEAST III - OUT OF THE SHADOW

La minaccia di Moleoth persiste. Solo dopo averlo annientato del tutto sarete liberi di vivere in questo mondo. In fragola dell'umano dovete affrontare innumerevoli sfide e potenti nemici che si frappongono tra voi e la vittoria finale con il Beast Lord.

### BEAST I

Computer Entertainment '89

PREMIO D'ECCELLENZA

European Computer Leisure Awards '90

MIGLIORE GRAFICA

Game Player '90

GIOCO DELL'ANNO PER AMIGA

### CARATTERISTICHE:

Sistema multi-spille: 800K di musica evocativa; spettacolare grafica con centinaia di colori simultanei; scrolling parallelo a 8 livelli; Sound della Grand Trilogia. Shadow of the Beast III offre anche il più grande successo mai ottenuto.

### BEAST II

Gold Award Award '91

MIGLIOR GRAFICA - 36 Bit

but... Computer Leisure Award '91

MIGLIOR GRAFICA E SUONO

Genie '91 44 PREMIO INTERNAZIONALE

PER IL MIGLIOR SUONO

E LA MIGLIORE PRESENTAZIONE

# EXHOSIS

1990 Zeta Pro (Be) - via Piemonte 7/F - Tel. (051) 753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

In ogni scatola  
SPILLA  
a maggio.



# SUPERCAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO

TEL. 29.52.0184/29.52.0180

**AMIGA 3000**  
1 MB CHIP RAM E 1 MB FAST  
25 MHz, Hard disk 50MB  
L. 3.100.000

**AMIGA 500 PLUS**  
CON 1MB chip RAM, Kickstart 2.0  
L. 600.000

**AMIGA 2000**  
ver 1.3 1Mb chip RAM  
L. 999.000

**AMIGA 3000**  
1MB CHIP RAM E 1MB FAST  
25 MHz, Hard disk 100 MB  
L. 3.700.000

**COMMODORE CDTV**  
remote control, remote  
mouse, tastiera, drive ed  
enciclopedia in 21 volumi Grolier  
L. 1.350.000

««« ECCEZIONALE »»»  
**AMIGA 600** L. 500.000  
**AMIGA 600HD** L. 900.000

**\*\* DRIVE \*\***  
DRIVE ESTERNO per A500 L. 130.000  
DRIVE ESTERNO per A500+portadischi  
L. 150.000  
DRIVE INTERNO per A500 L. 149.000  
DRIVE INTERNO per A2000 L. 149.000  
DRIVE INTERNO per A3000 L. 200.000

FASTIERA CDTV L. 130.000  
DRIVE CDTV L. 220.000  
TRACKBALL OTTICO CON PORTE  
JOYSTICK L. 150.000

-HARD DISK GVP PER A500  
52MB L. 880.000  
-HARD DISK GVP PER A500  
105MB L. 1.150.000  
-HARD CARD GVPII PER A2000  
52MB L. 700.000  
-HARD CARD GVPII PER A2000  
120MB L. 1.100.000

**\*\* MOUSE \*\***  
ROCTEC MOUSE L. 50.000  
MOUSE L. 40.000  
MOUSE OPTO-MECHANICAL GOLGEN IMAGE  
L. 50.000  
ROLLER MOUSE CH L. 189.000  
GENI TRAC GENIUS L. 119.000

VIDEO +, nuovo digitalizzatore  
video per A500 con RGB splitter  
incorporato, rileva immagini in  
14 sec. e le salva in formato IFT  
24 bit  
L. 390.000

**ACCESSORI AMIGA**  
atonce L. 390.000  
KCS pc-board L. 390.000  
action replay 500 L. 180.000  
action replay 2000 L. 199.000  
Espansione 512k L. 69.000  
Espansione 2MB expand 8MB  
per A2000 L. 390.000  
mouse selector aut L. 19.000  
kickstart rom 2.0 L. 130.000  
Kickstart 1.3 aut L. 80.000  
A2300 internal genlock  
per A2000 L. 290.000  
cabinet professionale  
per A500 L. 130.000

**\*\* STAMPANTI \*\***  
commodore MPS 1270 L. 300.000  
commodore MPS 1550 L. 400.000  
DEC P20 24 AGHI 80 CL. L. 630.000  
DEC P30 24 AGHI 136 CL. L. 850.000  
STAR LC-20 L. 370.000  
STAR LC-200 L. 480.000  
STAR LC 24-200 COLOR L. 630.000  
STAR SJ-48 INK JET L. 590.000

-SCANNER PER AMIGA 500  
L. 399.000  
-TAVOLETTA GRAFICA A500  
L. 699.000  
-GENLOCK SEMI PROF.  
L. 590.000

**ECCEZIONALE !!!**  
**SUPER NINTENDO CON SUPER**  
**MARIO BROSS,**  
**CAVO SCART,**  
**ALIMENTATORE**  
L. 380.000

**NEW!! AT-EMULATOR 386SX/25MHz**  
per amiga 2000/3000 esp.  
16mbfloppy disk controller  
1.2/1.44/2.88mb ide hard disk  
interface, VGA COLOR  
L. 1.100.000

GAME BOY+GIOCO L. 145.000  
GAME GEAR+sonic L. 270.000  
LINX L. 175.000  
MEGA DRIVE+sonic L. 290.000  
DISKETTE 5M DD L. 350  
DISKETTE 3M DD L. 800

TUTTI I PREZZI SONO COMPENSIVI DI IVA  
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTROLE 48 ORE



PROVE SU SCHERMO

# WIZARD

entre in Europa ci accontentiamo di una saga fantasy per volta (stiamo ovviamente parlando del mitico ed ineguagliabile *Ultima*), negli States sono addirittura tre.

Oltre a quella di Lord British, infatti, sono molto apprezzati i *Might & Magic* (tra poco uscirà il quarto) e i *Wizardry*, che con *Crusaders Of Dark Savant* arrivano al settimo episodio.

Alla fine del sesto episodio, i nostri eroi avevano sfidato tutti i pericoli possibili per recuperare il Bane of Cosmic Forge, la Penna che scriveva il destino dell'Universo. Naturalmente i cattivoni non ne vogliono sapere di rimanere con le mani in mano, si affrettano a farla sparire di nuovo e, come al solito, siete chiamati per recuperarla.

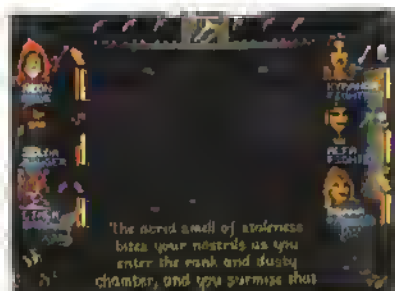
Prima di apparire nel mondo di *Wizardry 7*, dovrete creare i vostri sei personaggi. Esistono una decina di razze, tra cui hobbitt, lucertoloni, fatine, che aggiungono un po' di varietà al solito panorama di umani, elfi e

nani. Le classi a cui potranno appartenere i vostri uomini (o donne, NdR) sono le classiche: Ranger, Bardo, Mago, ecc. Infine, per completare la formazione del vostro personaggio, dovrete selezionare delle abilità militari (uso della spada, dell'ascia o perfino del Ninjutsu) o più generali, come disegnare le mappe, nuotare o la conoscenza dei miti antichi.

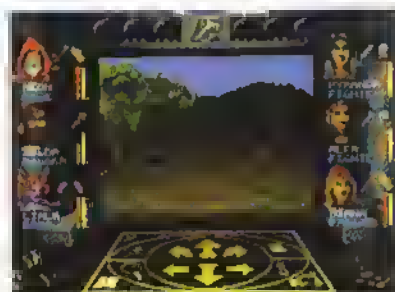
**Wizardry 7 riprende l'ormai collaudatissimo (e un po' superato...) sistema di Dungeon Master, con visione in 3D del mondo esterno**

Tutto sommato la generazione dei personaggi è ben equilibrata (non ne avrete mai due uguali), ma allo stesso tempo non diventerete malfatti per scegliere due abilità su 50 disponibili, come capita in *Darklands*.

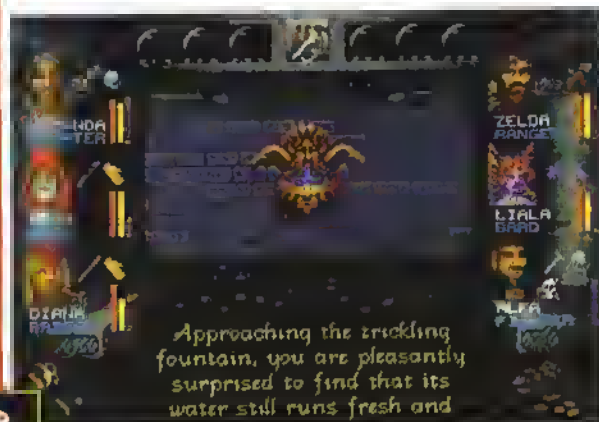
*Wizardry 7* riprende l'ormai collaudatissimo (e un po' superato...) sistema di *Dungeon Master*, con visione in 3D del mondo esterno e possibi-



Entrare in una catacomba non è mai piacevole, soprattutto quando l'aria puzza in modo orrendo e l'ugheria presenta inquietanti...



Come in *Eye of the Beholder 2* è possibile avventurarsi nel mondo esterno. Peccato che il movimento sia a scatti.



La fontana è da sempre uno dei posti più agognati per tutti gli essentieri. Anche qui la cosa non



Così, un motorcista nel bel mezzo di un gioco di ruolo fantasy? Questi americani non hanno rispetto proprio per niente. Dopo le astrazioni di *Wing Commander* in *Ultima*, anche questo!

# WIZARDRY 7



Wizardry 7 ha come diretti concorrenti *Ultima Underworld* e *Eye of Beholder II*.

Contro il primo perde inesorabilmente, anche se a suo favore ci sono i sei personaggi del party (Invece di uno) e l'area di gioco più vasta (tuttavia non

può certo competere con il gdr virtuale della Origin).

Con *EOB II* è un pareggio, visto che, se da una parte la grafica è meno nitida e peggio animata, dall'altra ci sono più cose da fare e, se riuscite ad apprezzarlo, vi divertirte magari per qualche mese in più.



Dei lupi guerrieri che impugnano spade. La Sil Tech ha proprio una bella fantasia (tradotta)

lità di interazione con il paesaggio e gli oggetti in tempo reale. La finestra di gioco ha le solite icone che rappresentano i sei personaggi (nessun NPC si può aggiungere al party), la bussola e il paesaggio in pseudo prospettiva. Come in *DM*, il party può spostarsi nelle quattro direzioni e girarsi di 90 gradi per volta, caratteristica un po' troppo superata visti *Ultima Underworld* e *Legends of Valor*.

Quando il party incontra dei mostri (che non

avanti o indietro. Il sistema è molto più da gdr di quello di *EOB II*, visto che si può scegliere con più calma, ma la battaglia perde ovviamente di dinamicità.

Prima o poi arriverete ad un dungeon, dove si svolge la parte principale dell'avventura, almeno in questo tipo di gdr. Gli scuri meandri in cui vi avventurerete sono pieni di mostri di ogni tipo, a

partire dai falchi da guerra (chissà come sono finiti in un dungeon, ndr) fino alle molli gelatine che possono avvelenarvi. Anche il primo dun-

**Gli scuri meandri in cui vi avventurerete sono pieni di mostri di ogni tipo**



Genere: Gioco di Ruolo  
Casa: US Gold  
Sviluppatore: Sir-Tech



• Molti livelli  
• Molti nemici  
• Si lo spararete, non lo finirete tanto presto



• Sistema di gioco un po' pesante  
• Un po' frustrante e s'infuria

## Versione PC

Avrete bisogno di 4 mega di Hard Disk e la solita memoria base di 640 Kb; gira senza troppi problemi su un 286 a 16 mhz. Grafica in VGA 256K (anche se non è sfruttata e fendo) e sonoro decente su SoundBlaster e Adlib. Come in tutti i giochi del genere, il mouse è quasi indispensabile.

## K VOTO

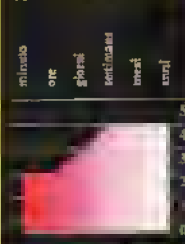
### 855 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Purtroppo la serie Wizardry, quasi sconosciuta in Italia, è in parte decisa dal suo ottimo. Ma la Richard Garfield di è preoccupato di l'immagine, quando l'hardware sul mercato lo ha permesso, è almeno di quella di ogni ultima (pensate alla differenza tra il peso e il sottile) il modo della Sil Tech fanno preferita puntare più sulla vestibilità numero di "puzzle" da risolvere che sulla qualità della grafica. Il sistema alla Dungeon Master è ormai troppo superato, è un CDD e che comunque è molto meno un anno fa) si salva a solo perché dalla sua ha un sistema di gioco (ovvero AD&D, per i fan) assolutamente casuale, invece in Wizardry 7 si ha come la sensazione di "puzzle" e di avere a no scarse difficoltà nel gioco. Il sistema di combattimento è abbastanza buona, soprattutto perché consente al giocatore scelta diversa e gli permette di riflettere attentamente ma, soprattutto, affezionato, quando i vostri personaggi fanno la scelta 7 (per ogni personaggio) si ha la sensazione di essere troppo deboli. Potrebbe sicuramente di fan di Dungeon Master e CDD, ma i giocatori abituati a Ultima 7 e Wizardry con il essere in bocca

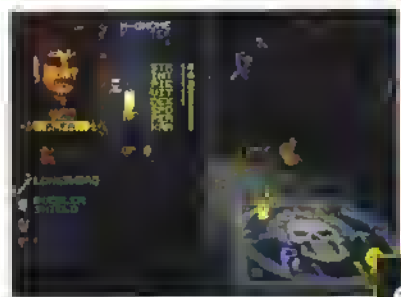
## CURVA INTERESSE PREVISTO



geon, però, è fin troppo difficile, e il vostro party di audaci avventurieri può essere massacrato aprendo un forziere semplicemente facendo scattare la trappola che lo difende.

Se vi piacciono i giochi tipo *Dungeon Master* potrete apprezzare *Wizardry 7*, che si distingue dalla massa di cloni usciti recentemente; se però cercate un gdr vero e proprio potreste rimanere delusi.

Paolo Paglianti



La grafica del gioco non è male ma con quello che si vede per PC negli ultimi tempi non è certo una bella vista.

PROVE SU SCHERMO

# ATAC

Oh cioè... Tipo, scusa, che c'hai mille lire da prestarmi?

No è che ho lasciato il portafogli a casa...". Brutto affare la droga. Per fortuna dal 2003 sentire una frase del genere sarà molto raro. Le Nazioni Unite, infatti, hanno deciso di eliminare il problema alla base: si prende una task force e si mettono a ferro e fuoco le coltivazioni dei narcotrafficanti.

È il 3 febbraio 2003. Nel palazzo delle Nazioni Unite il Segretario sottopone ai delegati un incartamento riguardante le ultime prodezze dei baroni colombiani della droga; ormai il fenomeno ha assunto proporzioni allarmanti, i vari "cartelli" hanno raggiunto un potere politico ed economico tale da influenzare i governi di molti paesi sudamericani. Bisogna colpire, senza perdere tempo.

ATAC (Advanced Tactical Air Command) è una task force, equipaggiata con tutti i più moderni ritrovati della scienza bellica, che si occuperà di stroncare i punti nevralgici del traffico: la produzione e la distribuzione.

Voi siete il comandante dell'ATAC (se sento un lettore romano fare qualche battuta gli ritiro la rivista), avete a disposizione una base aerea in Colombia attrezzata per l'occasione e otto piloti addestrati per l'utilizzo di tutte le tecnologie

più moderne, con all'attivo ore ed ore di volo trascorse esercitandosi in attacchi "chirurgici" con gli F-22 o con gli elicotteri AH-64.

Il gioco si divide in due sezioni, una tattica, l'altra d'azione, il simulatore vero e proprio.

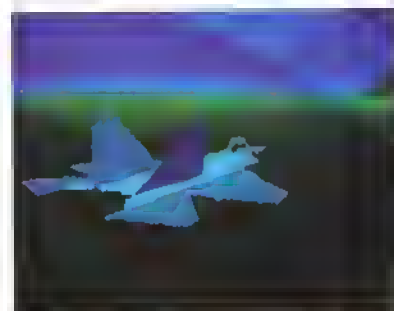
Avviando il programma possiamo goderci una stupenda presentazione con tecniche miste, vettoriali e bitmap, che lascia ben presagire per il resto della simulazione.

Quando avremo terminato di lustrarci gli occhi uno schedario ci inviterà a selezionare una campagna; vi sono tre livelli di difficoltà che vanno dal semplice alzarsi in volo per devastare tutto ciò che incontrate in terra o in aria, lepri e passerai compresi, alla campagna completa contro quattro diversi signori della droga.

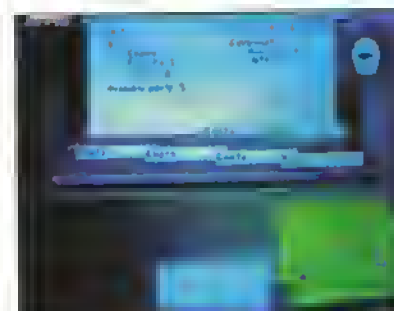
Si inizia: ci troviamo nella stanza di pianificazione della missione. Servendoci del mouse possiamo selezionare un blocco per appunti,



Il cock-pit è spartano, ma consente allo spirito del gioco. Qui siamo al comando di un F-22 (caccia che deve essere ancora inventata).

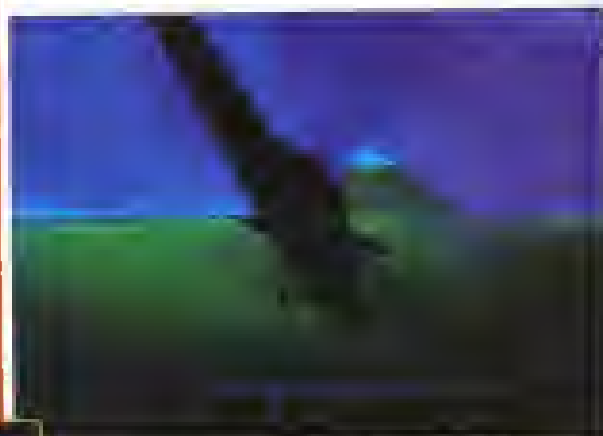


L7-22 dall'esterno, mostra l'onda di compressione che si crea. Impressionanti, incredibili le funzioni di zoom.

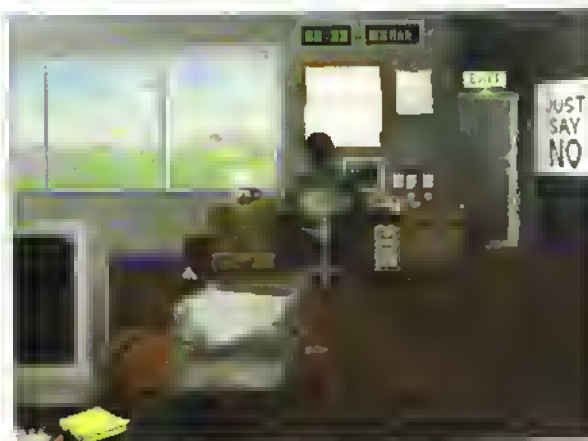


Si sceglie la missione. Air strike per abbattimenti selvaggi, campagne per agguerrire l'aspetto strategico.

per modificare le opzioni di gioco, lo schedario, per caricare altre missioni, il raccoglitore con le informazioni dello spionaggio, la porta dell'han-

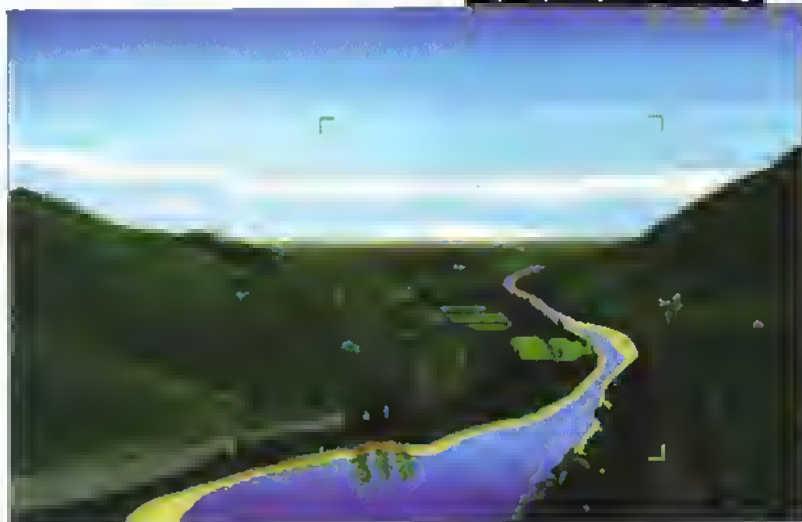


L'AH-64. L'elicottero ha soprattutto funzioni di copertura e di rifornimento. Nolevole l'effetto di contrazione delle pale.



Siamo pronti a decollare. Dopo aver armato i velivoli, assegnato i piloti, studiato i rapporti dell'intelligence, finalmente si vola.





La presentazione mostra un tipico esempio del campo di battaglia. I signori della coca non hanno oppositori: nel loro territorio.

gar, per la preparazione dei velivoli, il portablocco, per definire le missioni. Le informazioni dell'intelligence sono fondamentali ai fini strategici: in ogni rapporto sono segnalati spostamenti, orari e percorsi dei trafficanti. Un innocente villaggio potrebbe celare una raffineria o un deposito segreto di merce, ogni autocarro potrebbe trasportare polvere o foglie pericolose.

Nell'hangar potremo assegnare i piloti ai velivoli ed equipaggiarli con le armi preferite. Gli elicotteri possono servire anche per supportare gli agenti segreti in un raggio di 50 Km: in questo caso non potremo caricare alcun armamento sugli AH-64. Il portablocco riguarda una delle operazioni più interessanti del lato tattico: ogni velivolo, sia comandato da noi che pilotato dal computer, può portare a termine missioni differenti.

Possiamo fissare un obiettivo in base ai rapporti dei servizi segreti e redigere un vero e proprio piano di volo, sia per un singolo apparecchio che per formazioni che ne comprendono fino a quattro, ciascuno con impostazioni tattiche differenti.

Finalmente siamo arrivati al simulatore, a mio parere la parte migliore di tutto il gioco. Nulla di eccessivamente sofisticato, sia per quanto riguarda i comandi che per la grafica, totalmente poligonale; si punta tutto sulla giocabilità e sulla velocità: dai tempi di *Interceptor* per Amiga pochi altri simulatori di volo mi hanno entusiasmato quanto questo.

È il fascino dell'immediatezza, la facilità di compiere manovre spettacolari senza dover studiare libri di aerodinamica, l'esaltazione di inseguire i Mig a volo radente facendoli soffrire prima di abbatterli. Meno coinvolgente il volo con l'elicottero, sebbene necessario per motivazioni tattiche.

Tornando alla grafica, certamente non è complessa come i sistemi misti poligoni-bitmap che si stanno affermando recentemente, ma resta innegabilmente di effetto, anche su macchine relativamente lente.

Alcune zoomate con velocità proporzionale la-

sciano veramente a bocca aperta, come anche alcune viste dall'esterno del cockpit.

Una nota di merito per il manuale che, nonostante il gioco sia piuttosto semplice ed intuitivo, si compone di ben 176 pagine, delle quali solo una minoranza riguarda il programma.

Dettagliatissime le descrizioni dei velivoli, per non parlare delle armi di cui vengono svelati i segreti più intimi. È stato dato molto spazio al background, minuzioso ed articolato, e anche alla sezione riguardante la cocaina, la sua distribuzione, il consumo, i risvolti sociali e politici della droga in generale. La qualità di un software si nota anche dai particolari e la Microprose, in questo campo, non si è mai tirata indietro.

Alessandro Cattelan



La mappa del teatro delle operazioni. Serve a definire il piano di volo e a localizzare gli spostamenti riportati dall'intelligence.

Il K-Parametro è *Falcon 3.0*, ma ATAC ha poco a che spartire con il simulatore di volo globale. Molto meno completo, molto meno preciso, si rivolge ad una fascia di utenti ben diversa. Chi ama volare in un abito dove vengono simulate le conseguenze dinamiche del fatto che si porti il fazzoletto nella tasca destra piuttosto che in quella sinistra, certamente non si troverà a proprio agio sugli F-22 e gli AH-64 di ATAC. Il realismo è stato sacrificato al coinvolgimento da parte del giocatore, avvicinando il software più ad un *Interceptor*, o forse ad un *F15 Strike Eagle II*, sebbene l'aspetto grafico sia meno esasperato. ATAC è per chi vuole giocare più che simulare.



Genere Simulatore di volo  
Casa Microprose  
Sviluppatore Argonaut  
Software



• Grafica veloce e piacevole  
• Grande coinvolgimento  
• Ottima documentazione



• Senza la delusione simulativa

Versione Amiga



Imminente. Sarà interessante vederla

le performance del computer Commodore che testimonieranno le capacità del programmatore.

Versione PC

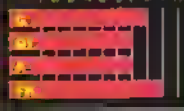


Quando un gioco è lento su un 486 50 MHz vuol dire

che qualcosa non va. I programmatori sono stati vizietti dalla potenza delle macchine e se ne approfittano non ottimizzando i codici. Questo non è certamente il caso di ATAC che rappresenta l'esempio inverso: buona la velocità anche su un 386 25 MHz, al massimo grado di dettaglio che è comunque selezionabile. Sonoro entro gli standard.

K VOTO

889 PC  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

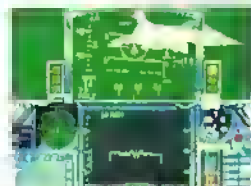


Il difetto della scarsa fedeltà simulativa in realtà potrebbe essere un pregio per chi non ama perdere troppo tempo sui manuali. La documentazione fornita dalla Microprose è sì ben fatta, ma si potrebbe parlare o più pari in favore di non semplice quick reference dei comandi.

Intelligente non si è deciso di simulare la simulazione di volo dalla sezione strategica: selezionando l'opzione *Air Strike* il nostro computer sarà esclusivamente quello di abbattere i nemici o le postazioni a terra.

Possiamo vedere la parte strategica come un'arma, un gadget per e a scattare lo spettatore del gioco e la sua reattività, e l'impulsione di chi è interessato ad avallare. Merito della grafica, un'opera decisamente impegnativa, funzionante il senso, il sarà amico di ATAC la concorrenza, accuratezza, qualità, memoria e spesso anche l'attrice, come possiamo vedere sfogliando il catalogo Microprose.

CURVA INTERESSE PREVISTO



ATAC

89

## SPELLCASTING 301:

## SPRINGBREAK

Non c'è nulla di più avvincente e stimolante di una buona avventura, figuriamoci poi se è anche divertente! Con l'uscita di *Spellcasting 301: Spring Break* la Legend vuole dimostrare che il genere non è per niente in crisi e che gli avventurieri non sono affatto in calo.

In ogni caso nessun avventuriero che si rispetti oserebbe negare che le avventure migliori, quelle con la A maiuscola, che toglievano il sonno a centinaia di persone e che proiettavano il giocatore in misteriosi e affascinanti universi alternativi, sono state prodotte dalla Infocom. Piu' troppo dopo alterne vicende questa mitica software house americana - che annoverava tra gli autori dei propri giochi uomini del calibro di Dave Lebling, Steve Meretzky e Brian Moriarty - fu costretta a chiudere i battenti.

Come spesso accade, morta una software house se ne fa un'altra, così Steve Meretzky e alcuni ex-dipendenti Infocom decisero di fondare una nuova etichetta che avrebbe idealmente dovuto continuare l'opera dell'ormai scomparsa regina incontrastata delle avventure. Era nata la Legend.

Ormai questa software house ci ha abituati a prodotti di ottima qualità e titoli come *Timequest* e *Gateway* - recensito in K di settembre - ne sono la prova tangibile. E non sembra neppure che il camminare controcorrente preoccupi molto la Legend: le avventure dinamiche sono diventate quasi uno standard e il genere grafico/testuale non è più molto di moda - vista la grande prolificità della casa americana. L'ambientazione di *Spellcasting 301: Spring Break* (o solo *Spring Break* per gli amici) è simile a quella delle precedenti avventure della serie *Spellcasting*. In questa serie - ora divenuta una trilogia - il giocatore veste i panni di Ernie Eaglebeak, un giovane mago alle prese con uno dei più pressanti problemi dell'umanità... le donne! Armato solo di qualche sparuto incantesimo e di tanta voglia di apprendere (e di fate...), il nostro eroe è impegnato in una serie di gare contro una confraternita rivale.

E d'obbligo precisare che non è assolutamente necessario aver giocato le prime due avventure per apprezzare a pieno

*Spring Break* - al limite ci si può perdere qualche riferimento - perciò chi avesse scartato l'ipotesi di un eventuale acquisto per paura di trovarsi nel bel mezzo di una storia avviata è pregato di tranquillizzarsi e continuare a leggere.

Tra i vari elementi che caratterizzano questa avventura quello che salta all'occhio con più prepotenza è l'interfaccia utilizzata. Dimenticate le avventure della Lucasfilm o quelle della Sierra, l'ambiente messo a disposizione dalla Legend è del tutto diverso... L'interfaccia è molto flessibile e completa ed è possibile utilizzare il mouse per interagire direttamente con la grafica, per spostarsi selezionando le direzioni di una bussola, per selezionare un'azione da eseguire su un oggetto o per costruire frasi complesse utilizzando i menù degli oggetti, dei verbi e delle preposizioni.

Talvolta risulta utile - nel caso di frasi inolte complesse o di interminabili sequenze di comandi - digitare direttamente la frase dalla tastiera anche se è possibile giocare l'intera avventura senza neppure sfiorare un tasto (tranne quelli del mouse, naturalmente).

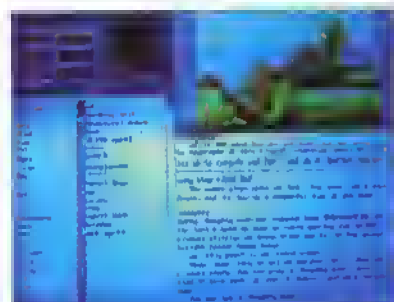
Abbiamo quindi un'interfaccia diversa da quelle a cui siamo ormai abituati ma non per

questo meno funzionale. Si tratta di due diverse scuole di pensiero a confronto, la prima legata alle avventure dinamiche in cui il personaggio si muove sullo schermo a cui basta una manciata di icone, la seconda derivata dalle avventure grafico/testuali che necessita di un input più complesso e dettagliato.

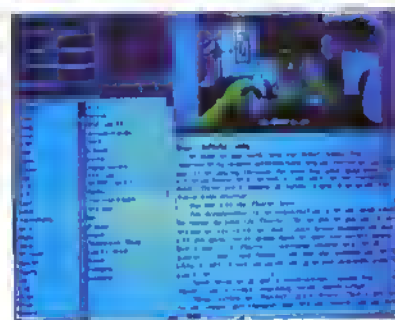
Tra le altre cose che non passano inosservate abbiamo la tradizionale disposizione dello schermo di gioco, diviso in diverse sezioni. Nella parte superiore sinistra troviamo alcuni comandi - per richiamare l'inventario, la mappa, uno schermo d'aiuto e così via - e l'immane bussola che mostra le direzioni disponibili. Inoltre, nella parte inferiore, si trovano il menù degli oggetti e quello dei verbi/preposizioni.

Invece nella parte destra trovano posto la finestra grafica - con risoluzione davvero eccellente, vedi oltre - e quella testuale completa di linea di stato, con tanto di giorno e ora, e riga comando.

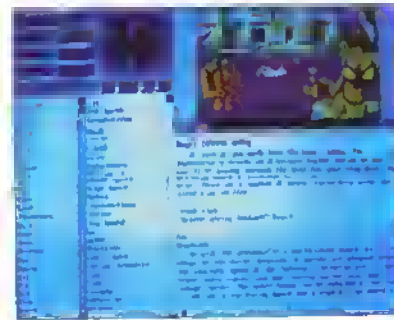
Alquanto azzeccata la scelta della risoluzione



Sicuramente non siamo giunti alla azione tanariva dal gioco. A parte notare lo sguardo profondo della ragazza?

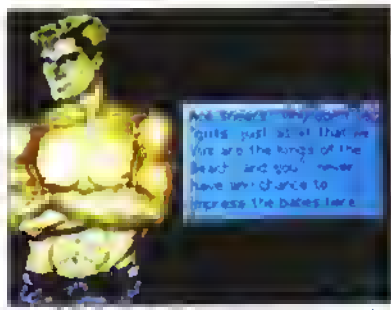


L'interfaccia utente è pratica e di facile utilizzo...notate la serie di comandi che affollano l'area riservata ai verbi.

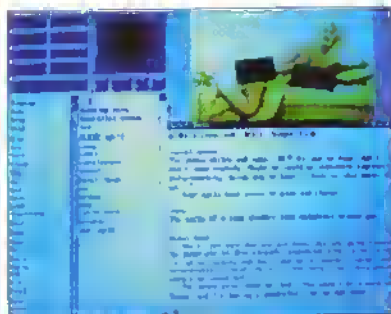


La piscina è il luogo ideale per fare nuove conoscenze, con tutta quella ragazza in bikini...

AK



Il tipico stile da spiaggia. Sicuramente vi diverte un mondo a sbelleggiale.



La camera non è neanche gran cosa, cosa ne pensate? I risultati, poi, sono di gusto abbastanza dubbio.

grafica che sfrutta sempre più a fondo le capacità del PC e delle schede VGA e Super VGA. I disegni sono infatti dei piccoli capolavori, delle vere e proprie miniature policrome che arrivano alla risoluzione di 800x600 a 16 colori o - per chi preferisce avere una gamma cromatica più ampia - Forniti a 320x200 a 256 colori.

Ma se è vero che anche l'occhio vuole la sua parte, l'orecchio non è da meno: il sonoro è eccezionale e si adatta perfettamente alle diverse situazioni di gioco contribuendo a migliorare nettamente l'atmosfera e di conseguenza il coinvolgimento. Buone notizie anche per chi non possiede schede musicali aggiuntive: la tecnologia RealSound garantisce un sonoro eccellente anche per chi deve contare solo sul povero e bistrattato altoparlante interno (poverini...).

Ormai - dopo che grafica e sonoro sono usciti a testa alta dalla prova - resta solo da chiedersi come sia effettivamente il gioco. Ebbene, come ogni gioco della Legend, è un piccolo gioiello che ogni avventuriero che osi fregiarsi di tale titolo dovrebbe possedere. Gli enigmi sono ingegnosi e di varia difficoltà e la storia è veramente ben costruita. Si può dire - non ce ne abbiamo i nostalgici e i veterani - che la Legend in quanto a trama, ambientazione e enigmi è quanto di più vicino alla Infocom si possa pretendere. Saranno cambiati l'interfaccia e l'aspetto - in meglio naturalmente - ma la sostanza, il "cuore" rimane inalterato. In più, come in tutte le avventure della serie Spellcasting non l'allegria e la comicità a farla da padrone. Infatti la storia è piena di battute, doppi sensi e trovate che destano l'ilarità del giocatore. Osservazioni spiritose, risposte

ironiche e incantesimi assurdi: tutto contribuisce a rendere il gioco divertente con conseguente aumento della giocabilità e della longevità.

Sebbene sia consigliabile l'uso di un mouse - molto più pratico e veloce - è anche possibile utilizzare la tastiera. Alcuni tasti sostituiscono i pulsanti ed è anche possibile utilizzare i tasti funzione a cui sono associati i comandi più utili. Infine, come già accennato, si può digitare ogni azione senza ricorrere ai comodi - ma talvolta lenti e laboriosi da usare - menù di verbi, oggetti e preposizioni.

Forse qualcuno potrebbe tacciare la Legend di immobilità creativa: l'interfaccia è rimasta più o meno sempre la stessa e tutte queste avventure hanno un aspetto molto simile - un po' come si era fatto per i giochi di ruolo della serie AD&D. Ma mentre per questi ultimi le critiche erano giustificate non si può dire la stessa cosa per i capolavori della Legend. L'aspetto esteriore può apparire simile - perché cambiare ad ogni costo un prodotto già ottimo? - ma ogni avventura è migliore rispetto alla precedente: più enigmi, più testo, storia più complessa e universo di gioco più vasto e credibile. Non si tratta quindi di immobilità ma piuttosto di continuità.

In definitiva un'avventura da consigliare a tutti senza limitazioni - a proposito, è possibile giocare in due modalità diverse, una più castigata e l'altra più peccante anche se immaginiamo già quale sia la più giocata - sia per la varietà degli enigmi che per l'universalità delle battute - troverete senz'altro qualcosa di vostro gradimento.

#### Spring Break e Monkey Island 2: due stili a confronto.

*Monkey Island 2* sembra essere più in sintonia con i gusti degli avventurieri moderni mentre *Spring Break* sembra più legata al passato: rassicatevi è solo un'impressione. Provatelo e vi accorgete che - pur non arrivando a diventare K-Parametro - l'avventura della Legend non è affatto inferiore a *Monkey Island 2*: si tratta solo di un'altro modo di interpretare uno stesso genere. Volendo invece mettere a confronto *Spring Break* con Gateway - l'ultima, anzi o mai per ultima, fatica della Legend - quest'ultima perde ai punti. Infatti Gateway appartiene ad un genere più "serio" ed impegnato, mentre *Spring Break* è molto più divertente e scanzonata. Sempre che per voi quattro punti facciano una gran differenza...



Genere Avventura  
Casa Legend  
Sviluppatore Interno



- Risoluzione grafica eccellente
- Sonoro attento e integrato con il gioco
- Due livelli di gioco diversi
- Trama divertente e coinvolgente



- Interfaccia di gioco in italiano
- Costruita dalla frasi con i menu è piuttosto scomoda

#### Versione PC

Il gioco occupa circa 6,5 Mb di hard disk - un bel po' di spazio ma ne vale la pena.

Le schede grafiche (EGA e VGA) sono sfruttate al meglio - a, finalmente, vengono supportate anche le Super VGA. Il suono è eccellente: qualsiasi diavoleria sonora si utilizzi (compreso il diabolico altoparlante interno). Le schede supportate - ottimo anche la modalità RealSound - sono AdLib, Soundblaster e Roland. Il gioco non è nemmeno troppo lento considerando la mole di dati - testo e grafica - che deve gestire e può essere giocato a schermo intero anche su un piccolo 286 (in fondo non accade mai nulla di troppo movimentato sullo schermo).

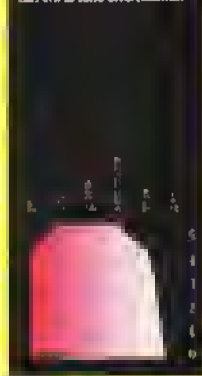
K VOTO

930

12345678910

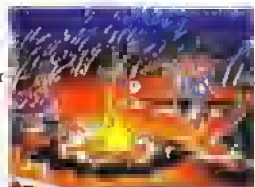


Diversamente da altre avventure Spring Break può essere giocata senza dover prima affrontare una di quelle a intellettuale esasperazione. Infatti l'atmosfera divertente e spiritosa rende il gioco piacevole fin dal primo minuto - e dalla prima battuta. Le curve di difficoltà e progressione si studiano opportunamente per non scoraggiare gli avventurieri poco esperti. Non che il gioco sia facile - anzi - ma è inutile renderlo difficile e frustrante tutto l'anno. Infatti - sarebbe un vero attentato alla leggenda - un gioco adatto a tutti e di facile comprensione in qualsiasi di più "tecnica" dai soliti giochi, al giocatore più esperto e soprattutto a chi cerca un'avventura che gli dia un'ora di vero divertimento.



Se amate le avventure magico/demenziali *Enchanter*, *Sorcerer* e *Spellbreaker* tanto per ritirare in ballo la mitica Infocom - non potete perdere questa pietra miliare. E se proprio vi sentite in vena di accettare un consiglio, prendete tutta la trilogia!

Marco Andreoli



91  
NOVEMBRE 1991



# Mantis

**M**entre la Origin intraprende l'avventura di *Wing Commander III*, la MicroPlay - costola della più rinomata MicroProse - tenta anch'essa la strada del simulatore spaziale. E lo fa partendo da un'ottima base: il mitico *Warhead* di Glyn Williams.

*Warhead* può non essere stato il gioco più famoso degli ultimi anni, ma sicuramente è stato uno dei più belli. Quando la saga di *Wing Commander* era ancora un titolo nella pagina delle news, il simulatore spaziale di Glyn Williams già metteva il giocatore ai comandi di un caccia impegnato in una lotta senza quartiere contro una malvagia razza di alieni.

Oggi i diritti di *Warhead* sono stati acquistati dalla MicroPlay, e la sussidiaria della MicroProse ha utilizzato l'ottima struttura del gioco originale per realizzare un prodotto che senza giri di parole si pone in concorrenza diretta con il rinomato gioco della Origin.

La guerra questa volta è contro i Siriani, malvagi insettoidi grilloforini che hanno nuclearizzato la terra ed hanno la cattiva abitudine di riprodursi dentro al corpo degli umani. La loro caratteristica più curiosa è la "mente di gruppo": la capacità di sommare le facoltà mentali di più individui. Un siriano solitario è un essere confuso e vagamente intelligente, un gruppo di siria-

ni costituiscono un pericoloso organismo astuto e letale. Il protagonista dell'avventura (noi) è un pilota dell'organizzazione militare *Fist of the Earth*, creata appositamente per la lotta contro i siriani.

Il programma si avvale di schermate grafiche animate e foto digitalizzate di attori per presentare gli altri personaggi che incontriamo a bordo della stazione spaziale *Solbase*. L'espedito è abbastanza azzeccato e l'unica nota stonata, in verità, è il trucco delle attrici che interpretano i personaggi femminili: sembrano tutte truccate come la professionista che inizia a lavorare sotto casa mia tutte le sere alle nove.

Il caccia *Mantis* che ci viene affidato, rappresenta il top della categoria. Al contrario

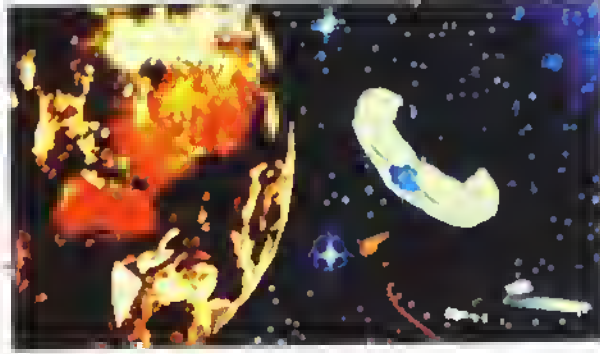
di quanto accadeva in *Wing Commander* la navetta non si muove nello spazio come un normale caccia terrestre nell'atmosfera ma è costretta a rispettare le normali leggi della fisica. Se accelerate in una direzione e spegnete i motori, il caccia continuerà a muoversi senza rallentare. Se ruotate sull'asse verticale il muso della navetta punterà in una direzione differente senza che però la direzione di movimento venga alterata.

Tutto questo può suonare abbastanza complicato, e in effetti lo è, ma il computer di bordo ci viene in aiuto fornendo ben nove piloti automatici. Tra questi il più utile è senz'altro quello che regola automaticamente i reattori in modo che le armi del *Mantis* siano sempre puntate contro il bersaglio selezionato dal sistema di puntamento.

Il gioco è strutturato su una serie di missioni. Ogni missione inizia con un "briefing" del capo

squadriglia che spiega cosa deve fare il nostro gruppo. Deciso l'armamento di bordo (missili di vario tipo, sonde e mine spazia-

***Il programma si avvale di schermate grafiche animate e foto digitalizzate di attori per presentare gli altri personaggi che incontriamo a bordo della stazione spaziale Solbase.***





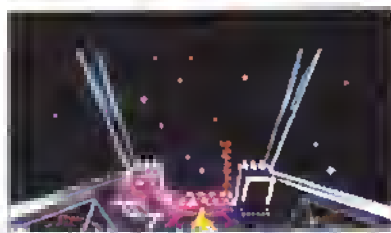
La base di controllo vi ha dato l'ok, è il momento di lanciarsi in un attacco intergalattico

li), una serie di animazioni (sempre la stessa) mostra i caccia mentre vengono preparati. Usciti dalla stazione basta premere il tasto dell'iperspazio per essere catapultati in zona di operazioni.

In generale, le missioni sono un po' troppo facili. Il gioco prevede un centinaio di sortite, ed io in una sola sera di gioco (circa cinque ore) ne ho terminate quaranta. Accade di tanto in tanto che una missione risulti particolarmente ostica, ma si tratta di rallentamenti momentanei. Inoltre il giocatore è ulteriormente aiutato dal fatto che i compagni di squadriglia non muoiono mai! Se le cose vanno male è sempre possibile accelerare lontano dal teatro di battaglia ed attendere che i nostri amici spazzi no via un po' di alieni.

Una nota gradita è la presenza di avvenimenti che sembrano non avere nulla a che fare con la trama principale. Il primo fra questi è la presenza nello spazio del misterioso "Berseker", una superastionave immune a qualsiasi arma che sembra darsi a spese delle due parti in conflitto.

Di tanto in tanto sezioni digitalizzate con i nostri amici attori narrano nuovi sviluppi della trama, come in Wing Commander. E curioso come allo sforzo produttivo della MicroPlay in questo settore non corrisponda uno sforzo altrettanto grande nella realizzazione degli sfondi. Sembra che i protagonisti si muovano costantemente sul set in disarmonia di un film di serie B.



L'effetto di velocità "warp" viene reso graficamente in maniera molto simile a quello dello stile di Star Trek

Mantis ha alcuni difetti fastidiosi. Il primo tra questi è la misteriosa gestione del "sei scappato troppe volte dalla battaglia". Provate ad elietarvi dal vostro caccia in fiamme una volta di troppo e vi troverete espulsi dall'esercito. Ora, che questo accade all'inizio è comprensibile, ma che accada quando siete il miglior pilota di tutta la flotta è misterioso. Per non parlare del fatto che non c'è corpo militare che non preferisca avere indietro un pilota vivo piuttosto che un eroe morto.

Inoltre, la grande complessità di manovra del Mantis è così ridotta dalla presenza dei piloti automatici, che in realtà



Casa MicroPlay  
Genere Arcade spaziale  
Sviluppatore MicroPlay



• Frenetico  
• Tema coinvolgente  
• Pochi tempi morti



• Troppo facile  
• Ripetitivo

Versione PC

Nove dischi ad alta densità per complessivi 20Mb di spazio su hard disk. Il gioco gira bene su un 386 DX a 25 MHz e supporta solo i modi grafici VGA e MCGA. Il sonoro è ottimo con esplosioni che fanno vibrare i denti e brani di voce digitalizzati.


**K VOTO**

**841** PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Mantis è nel complesso un gioco avvincente. I difetti di cui ha sofferto non ne minano la giocabilità e se in un confronto equivo co venissero rimossi, il risultato sarebbe un punteggio di prima qualità. Il vero difetto è che il titolo di più è un gioco di giochi ormai vecchio di almeno un paio di stagioni. In lo stesso Wing Commander il nuovo arrivato è solo tempo diverse critiche per un gioco in realtà pregevole. Ma di nuovo, il vero difetto è che la presenza di eventi misteriosi che sfidano la curiosità del giocatore. Comunque, ma non garantisce una grande longevità.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



tutto ciò che il giocatore deve fare in battaglia è attivare di tanto in tanto il pilota automatico giusto. Una grossa differenza dalle frenetiche manovre di Wing Commander!

Un ultimo difetto è rappresentato dal sonoro. È ottimo, con bolli ed esplosioni, ma talvolta quando si lancia un missile non si sente il familiare "woosh!". Si è così portati a credere che il missile non sia partito e si preme nuovamente il pulsante di fuoco, con un inutile spreco di preziose armi.

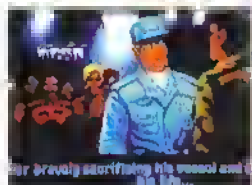
Con tutti i suoi difetti, Mantis è un gioco divertente, veloce e coinvolgente. Basta che quando lo acquistate non vi attendiate un secondo Wing Commander.

Vincenzo Beretta

Naturalmente il rivale è Wing Commander. I due titoli sono sorprendentemente simili, ma Wing ha avuto il grande pregio di



essere stato il primo e di avere aperto la strada a tutti gli imitatori. Un paio di caratteristiche di Mantis potrebbero renderlo unico, ma l'innovativo sistema di pilotaggio viene rovinato dall'eccessiva semplificazione data dai piloti automatici, mentre la difficoltà complessiva è davvero troppo bassa.



MANTIS  
93 NOVEMBRE 1993



# COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA

Tel. 051/343504 - 051/347736

051/343362 Fax 051/344906

<http://specy.altervista.org/>



## STOP!!

alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio  
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita  
alla ricerca della disponibilità  
alla ricerca delle riparazioni veloci  
alla ricerca di consulenza qualificata  
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO  
CHIUSO LUNEDÌ MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di console e carteggi.

## OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1 Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3", 5 1/4, 1.44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi LIT. 1.285.000 !!!

## INOLTRE

### OFFERTA ESPANSIONI AMIGA AMIGA 500 E PLUS

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| 512Kb no clock .....                | L.65.000  |
| 512Kb + clock .....                 | L.78.000  |
| 512Kb esp 2Mb+clock .....           | L.95.000  |
| 1Mb per A500 plus .....             | L.150.000 |
| 1,5Mb int.exp a 4Mb+clock .....     | L.259.000 |
| 2 Mb int.exp a 4Mb+clock .....      | L.299.000 |
| 2,5Mb int.exp a 4Mb+clock .....     | L.339.000 |
| 3Mb int.exp a 4Mb+clock .....       | L.379.000 |
| 4Mb int. con clock .....            | L.459.000 |
| 6Mb int. con clock NOVITA .....     | L.843.000 |
| 6Mb SUPRA esterna<br>passante ..... | L.999.000 |

### AMIGA 2000 e 3000

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| 2Mb espandibile a 8Mb ..... | L.340.000 |
| 4Mb espandibile a 8Mb ..... | L.500.000 |
| 8Mb .....                   | L.799.000 |
| Moduli SIMM 1Mb 70ns ...    | L.83.000  |

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro catalogo GRATUITO!

### PREZZI IVA INCLUSA VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30  
ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER  
A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000  
CON COPROCESSORE MATEMATICO  
68882 LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA  
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

|                   |              |
|-------------------|--------------|
| AMIGA 2000        | L. 1.049.000 |
| Amiga 3000 25/52  | L. 4.199.000 |
| Amiga 3000 25/100 | L. 4.899.000 |

A600 + 1 GIOCO  
originale in omaggio

£. 580.000

A600 HD + 1 GIOCO  
originale in omaggio

£. 799.000

Personal Computer con:  
Mouse, Dos & Windows originali  
£. 1.285.000

### HARD DISKS

#### INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA

Si tratta di hard disks da 2.5" con controller At-Bus da installare sui 68000. Di semplice installazione non richiedono saldature!!!  
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)  
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

|              |                |
|--------------|----------------|
| 20 Megabytes | Lit. 499.000   |
| 40 Megabytes | Lit. 699.000   |
| 60 Megabytes | Lit. 1.199.000 |
| 85 Megabytes | Lit. 1.499.000 |

#### INTERNI PER A500/A2000 NOVIA ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| 20 Megabytes/ADSPEED | Lit. 899.000   |
| 40 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.099.000 |
| 60 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.599.000 |
| 85 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.799.000 |

#### INTERNI PER A500/A2000-PRIMA

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3.5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI, elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primario esterno come DFO: nessuna saldatura!!!

|               |                |
|---------------|----------------|
| 52 Megabytes  | Lit. 849.000   |
| 105 Megabytes | Lit. 1.259.000 |
| 120 Megabytes | Lit. 1.379.000 |
| 240 Megabytes | Lit. 1.989.000 |

#### INTERNI PER A500/A2000-PRIMA ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!

|                       |                |
|-----------------------|----------------|
| 52 Megabytes/ADSPEED  | Lit. 1.239.000 |
| 105 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.649.000 |
| 120 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.769.000 |
| 240 Megabytes/ADSPEED | Lit. 2.379.000 |

#### ESTERNI PER A500 SCSI

|                                 |                |
|---------------------------------|----------------|
| GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb ... | Lit. 1.500.000 |
| DATAFLYER 52Mb exp 8Mb .....    | Lit. 945.000   |
| DATAFLYER 105Mb exp 8Mb .....   | Lit. 1.329.000 |
| DATAFLYER 120Mb exp 8Mb .....   | Lit. 1.465.000 |
| OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb ...    | Lit. 999.000   |
| OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb ...   | Lit. 1.419.000 |
| OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb ...   | Lit. 1.539.000 |

### SPEDIZIONI :

Pagamento anticipato: NESSUNA SPESA  
Pagamento controsegno: a forfait Lit. 12.000  
Corriere (pagamento anticipato): a forfait Lit. 40.000

## COME ORDINARE:

telefono  
051-343.504  
051-343.362

nuova linea  
051-347.736  
fax 051-344.906

posta  
COMPUTER ONE  
VIA VELA 12/2  
BOLOGNA

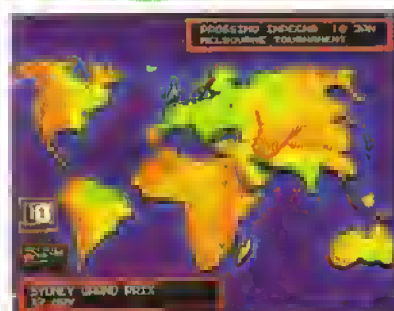
TUTTI I MARCHI ELENCATI SONO REGISTRATI DAI LORO RISPETTIVI CASI



# 3D WORLD TENNIS



Quando ho preso per la prima volta in mano una racchetta da tennis, ho subito cercato di mettermela in bocca per vedere se si trattava di qualcosa da mangiare. Inoltre ero decisamente negato per questo tipo di sport, non riuscivo mai a colpire una pallina e, anche se ci riuscivo, nel migliore dei casi rischiavo di accecare qualcuno.



In questo screenshot possiamo identificare le nostre lettere professionistiche. Il torneo di Sidney potrebbe andar bene per cominciare.

Ho una particolare repulistiore per il tennis. In trovo infatti uno sport costoso, noioso sia da guardare che da giocare e l'unica cosa che apprezzo di questa disciplina sono le tenniste in gonnella. Però questo non vuol dire che disprezzi tutte le simulazioni di tennis uscite fino a oggi. *Super Tennis* per il SNES è fantastico così come *Advantage Tennis* per i vari formati.

*3D World Tennis* è un misto tra i due giochi sopracitati e una simulazione manageriale, genere che anche per il tennis sta prendendo piede in maniera sempre più pressante sul piano del divertimento elettronico.

A dire il vero, si tratti di calcio, atletica, tennis, pallacanestro o altro, la parte manageriale del gioco è in fin dei conti la solita minestrina. Anche per *3D World Tennis* si tratta infatti di allenare il giocatore, curarne la forma fisica, rinnovare o firmare nuovi contratti, insomma niente di nuovo.


Il gioco vero e proprio altro non è che una classica simulazione alla *Advantage Tennis*, dove con il joystick si controlla il giocatore, il tipo di tiro ed il servizio. All'inizio bisogna creare il proprio atleta, che parte dalla graduatoria più bassa, con le qualità (attacco, difesa, velocità...) ridotte al mini-





Se creo il nostro tennista abbiamo a disposizione moltissime variabili che possiamo modificare a nostro piacimento.

Ogni volta che si vince un incontro, oltre a salire nella graduatoria mondiale, si ottengono dei soldi che serviranno per migliorare la propria condizione fisica e per partecipare a tornei più prestigiosi. Inoltre, grazie alla pratica opzione di salvataggio potrete riprendere a giocare esattamente da dove avevate abbandonato. Rimanendo alle opzioni, bisogna ammettere che alla *Simulazione* hanno voluto curare tutto nei minimi particolari. Infatti oltre alle solite pratiche burocratiche per quanto riguarda la creazione dell'atleta (nome, età, nazionalità...) è possibile anche modificare la posizione del campo, delle finestre informative, insomma modificare tutto quello che riguarda l'interfaccia utente. Per colpire bisogna muoversi con un notevole anticipo e in modo adeguato ed è necessario un periodo di allenamento per impadronirsi dei comandi. Non è impossibile, tuttavia, acquisire una discreta padronanza del gioco. Che a lungo andare risulterà essere particolarmente divertente e coinvolgente.

In definitiva *3D World Tennis* è un buon gioco, che pur non raggiungendo i livelli tecnici di concorrenza come *Advantage Tennis* vanta di una discreta giocabilità unita a una buona sezione ma-



**Genere Sportivo**  
**Casa Simulazione**  
**Sviluppatore Interno**





- Tante opeloni per una buona parte manageriale
- Ottima grafica con spinta ben definita e ottime immagini digitalizzate
- Buona e, soprattutto, molto varia la collezione sonora
- Azione un po' frustrante soprattutto all'inizio
- Caricamenti molto frequenti

## K VOTO

# 803

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



**3D World Tennis** non presenta nulla di eccezionalmente nuovo, ma rappresenta questa è un buon gioco. Oltre al fatto che è tutto in italiano (ci mancherebbe altro) è completo sotto ogni punto di vista, manageriale e non. Le sezioni sono moltissime, dalle classifiche mondiali alle informazioni riguardo al campo di gioco.

Dopo ammettere che la *Simulazione* ha superato la sua aspettativa, infatti dopo *3D World Tennis* aveva ben poche speranze di trovare in questa categoria una simulazione un gioco divertente, ma per fortuna mi sbagliavo. Se questo era buona simulazione sportiva unita a un'ottima parte manageriale, allora *3D World Tennis* fa per voi.

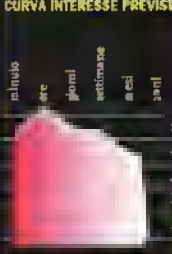
### Versione Amiga

Il gioco risiede su un solo disco, ed è un bene considerando che il gioco carica molto frequentemente. L'ultima è installabile su HD e non è indispensabile avere il famoso mega di memoria. La grafica è buona, a poi il sonoro vale lo stesso discorso. La giocabilità è discreta ma avrebbe potuto essere migliorata da un controllo del giocatore più immediato.

### Versione PC

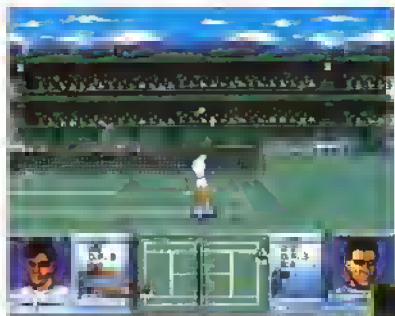
La versione PC sarà su due dischi installabili su HD. Inoltre supporterà le schede grafiche EGA e VGA e le schede sonore Sound Blaster, Adlib e compagnia bella.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



naginale. Se siete degli appassionati compratelo, altrimenti fatele voi...

**Fabio Massa**



La simulazione in basso può essere modificata. Prevala a segnare la partita dal punto di vista della pallina.

**95**

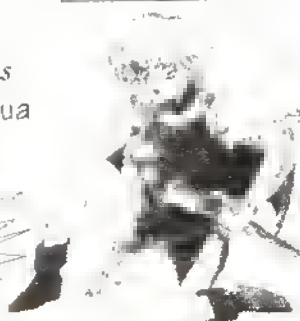


**i primi a NAPOLI!!!**

**Specializzati in:**

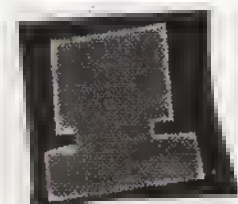
**Giochi di ruolo**  
**Giochi da Tavolo e Fantasy**  
**Miniature e accessori**  
**Videogiochi originali per**  
**tutti i computers e consoles**  
**Organizzazione continua**  
**di corsi e tornei!!**

Veniteci a trovare!  
Salita Arenella 22/D  
(P.zza Arenella)  
tel. 081/5789319



sconto 10%  
ai lettori di KI!

vendita anche per corrispondenza



**computer  
express**

**COMPUTER EXPRESS**

**ALZAIA NAVIGLIO**  
**PAVESE, 52**  
**20136 - MILANO**

**TEL./FAX 02/58101996**

**NOLEGGIO - VENDITA HARDWARE E SOFTWARE - CORSI**  
**INSTALLAZIONI - ASSISTENZA E CONSULENZA**

**OMAGGIO!!! SCHEDA SONORA**

**PER CHI ACQUISTA UN QUALSIASI PC SCHEDA SONORA**  
**INCLUSA NEL PREZZO!!**

**PC 286 L. 1.070.000 IVA COMPRESA**  
**PC 386 L. 1.175.000 IVA COMPRESA**

**TANTISSIME ALTRE PROMOZIONI A PREZZI E QUALITÀ IMBATTIBILI:**  
**SCANNER, MODEM, CD-ROM, SCHEDE MULTIMEDIALI, GIOCHI ANCHE SU**  
**CD (novità USA) Es. KEY COMP 286/386/486 sistema alternativo collegato**  
**direttamente al TV COLOR è la soluzione ideale per presentazioni,**  
**multimedialità, scuola, casa e ufficio.**

**CONSULTACI!**

**PER OGNI ACQUISTO POSSIBILITÀ SCONTI SUI CORSI DA NOI**  
**EFFETTUATI!!!**  
**DIMOSTRAZIONI IN SEDE, GARANZIA TOTALE ED ASSISTENZA ON-LINE PER 12 MESI. VENDITA**  
**PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.**

**CARTOLERIA PORTANOVA**



**VIDEOGAMES & HOME COMPUTERS**

**Via Portanova 18/a - Bologna**  
**Tel. 051/22.67.55**

**Tutte le ultime novità per:**

**AMIGA**

**PC COMPATIBILI**

**EPYX**

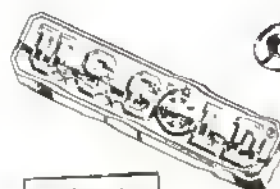
**LUCASFILM  
GAMES™**

**EMME**

**ACTIVISION  
ENTERTAINMENT SOFTWARE**

**ocean**

**GAPCOM**



**MILLENNIUM**

**MICROPROSE**

**CORE  
DESIGN LIMITED**



**ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE**  
**MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari.

# AIR SUPPORT

on c'è mai un po' di pace nel vorticoso mondo della videoludica dove le teorie di G. B. Vico sui corsi e ricorsi della storia trovano una concreta dimostrazione. Infatti ancora una volta, grazie alla ultima produzione messa in circolazione da quelli della Psygnosis, ci tocca dover ricominciare la nostra carriera militare praticamente da zero.

In questo gioco si affronta una serie di missioni, per la precisione venti, per poter riconquistare la nostra dignità e per poter illustrare di nuovo i lustrini di generale sulle spalline. In pratica dobbiamo riuscire a dimostrare la nostra abilità di strateghi e di piloti.

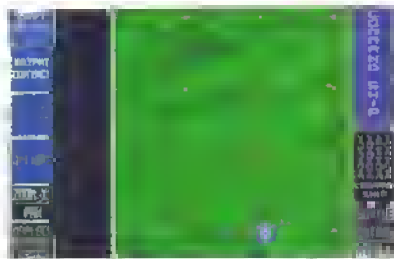
Questo gioco, un elicotto, è un simulatore che ci permette di prendere i comandi di diversi mezzi militari che vanno dal carro armato al ricognitore terrestre, dal lanciamissili fino al caccia e all'aereo di comando. Ma non pensate che si tratti del solito simulatore complicatissimo che per essere giocato richiede giorni di studio della manualistica e settimane di prove sullo schermo. Air Support, infatti, appartiene a quella categoria di simulatori relativamente semplici che servono per far avvicinare al genere l'utente non appassionato o che, comunque, ha limitato risorse di tempo.

Ma vediamo se e cosa c'è di nuovo in questo programma, purtroppo una piccola finta di delusione la si prova quando ci si accorge che il gioco entra subito nel vivo senza una di quelle meravigliose introduzioni grafiche che ormai siamo abituati a vedere. Per lenire il dolore troviamo comunque una voce digitalizzata che ci accompagna in tutte le varie fasi del gioco. Dopo le domande di rito (nome e livello di difficoltà) e il briefing della missione, ci viene presentata una schermata da cui possiamo accedere al data base, con le informazioni relative ai mezzi impiegati, sia dal nostro esercito che dal nemico, o alle statistiche relative al nostro comportamento. Già osservando il data base ci si rende conto di ciò che potremmo aspettarci dal punto di vista grafico quando saremo al comando di un mezzo, i programmatori, questa volta, hanno scelto uno stile chiamato "wire framed", traducibile più o meno come grafica a fili di ferro. Questo significa che i reicoli sono "vuoti", rappresentati solo con i loro profili esterni essenziali, così come il terreno e gli edifici nella parte di gioco in soggettiva. Questa precisa scelta di programmazione dà la possibilità di giocare in 3D usando gli occhiali forniti con il gioco. Questa novità mi ha incuriosito molto, al principio, purtroppo, però, il risultato non è certo dei migliori. Infatti il 3D, pur fornendo

vedere efficacemente. Tirando le somme, credo sia più divertente giocare con la visuale normale. Molto più interessanti sono, invece, le molte opzioni che il programma mette a disposizione nello schermo strategico. Quest'ultimo è diviso verticalmente in tre parti: due colonne ai lati e lo schermo centrale con la mappa in cui si svolge l'azione contenente le icone di tutti i mezzi che partecipano alla battaglia. La mappa è visualizzata dall'alto, ma cliccando su un'opzione, (cosa che, come tutte le altre azioni, viene sempre accompagnata dalla voce digitalizzata), la si può osservare anche in visione isometrica; con uno zoom si può vedere da vicino lo scontro.

Una volta "agganciati" gli obiettivi il nostro mezzo li raggiunge (se sono postazioni fisse) o li insegue (nel caso di reicoli nemici) automaticamente, guidato dal computer di bordo.

Naturalmente gli aerei non hanno problemi a raggiungere la zona prefissata, mentre i mezzi terrestri hanno bisogno di una costante osservazione perché potrebbero attraversare zone di terreno per cui non



La mia più vicina utilità è la con una teletela che ricorda molto quella dei flakati.



In questo diagramma sono indicate le prestazioni generali del nostro personaggio, insieme a i gradi militari raggiunti.

Genere: Simulatore di Volo  
Casa: Psygnosis  
Sviluppatore: Intertec



• Similitudine d'uso,  
• Buona gradazione dei livelli di difficoltà  
• La quantità di missioni garantisce una certa longevità.

• Gli affari non sono adeguati  
• Migliorabile il 3D

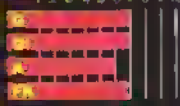
Versione Amiga

Il 3D non ha una buona resa. Tuttavia questo non compromette la possibilità di passare ore ed ore davanti al monitor alla ricerca dei nemici. Si potrebbe fare un appunto sugli effetti sonori non sempre all'altezza delle possibilità della macchina. Al momento non sappiamo se sono previste altre versioni.

K VOTO

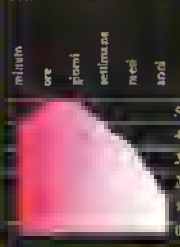
860 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Alla resa del conflitto Air Support è un buon gioco che può raccomandare anche chi non ha mai giocato a un gioco di guerra. Un vero peccato che il tentativo di emulare la visuale in 3D non sia riuscito. Tuttavia, una buona scelta del gioco anche perché, se nella prima è tutto facile, nel secondo più avanzato la parte da poliziotto è tanto a difficoltà. Ma quando il gioco si fa duro, a voler sapere, nel veterano del dato comincia a giocare.

CURVA INTERESSE PREVISTO



sono adatti. Anche gli scontri possono essere totalmente gestiti dal computer limitando così il gioco ad un livello solo strategico. Il movimento dei mezzi terrestri riesce a rendere molto realisticamente tutte le aspetti del terreno. Le difficoltà delle missioni sono ben bilanciate: basta solo un po' di pratica per riuscire a terminare il gioco a livello easy. Naturalmente la musica cambia nei restanti due livelli, ma ormai il più è fatto perché la fase di apprendimento è stata superata; quindi, a questo punto, dipende solo dalle nostre capacità strategico-tattiche riuscire a portare a termine la missione affidataci. Sicuramente si tratta di un buon tentativo di combinare semplicità di gioco e realismo e, se in futuro riusciranno a migliorare il 3D, sicuramente la Psygnosis sarà in grado di realizzare dei veri e propri hits.

Enrico Mariani



La grafica "wireframe" ci porta indietro con la memoria, fino a i tempi dei giochi vector.



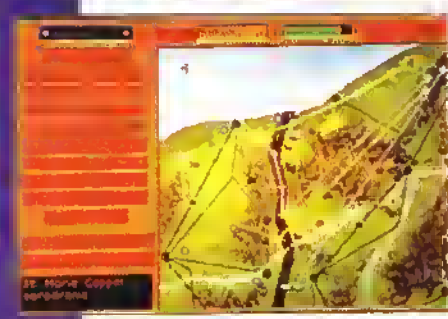
STRISCIA IL GIOCO



890 PC



854 Amiga



890 PC



940 PC

# LASER SQUAD

**Krisalis, PC**  
 Non si può mai stare tranquilli! In un non troppo lontano futuro, la Terra ha conquistato lo spazio e impone il suo dominio grazie alla terribile Maisec, una corporazione militaristica specializzata nella costruzione di armi, robot d'assalto, caccia stellari, ecc. Per fortuna un gruppo di ex-scientisti della Maisec, accortosi della minaccia che la corporazione rappresenta per la libertà dello spazio, decide di armarsi e fondare la Ribellione (questa l'ho già sentita!).

**Laser Squad**, usando ben 3 anni fa per Amiga, è una dettagliata simulazione di guerra tattica a livello individuale (si controllano cioè tutti i soldati singolarmente) che, come la maggior parte dei wargame "seri", vede contrapposti due gruppi avversari (si può

giocare con un amico o contro il computer) che spostano i loro uomini per i particolareggiati scenari del gioco. La Krisalis Software non si è accontentata di un semplice passaggio da un sistema all'altro, ma ha ridisegnato **Laser Squad** sfruttando a fondo la VGA 256, migliorando notevolmente la grafica e il sonoro (per chi ha la Sound Blaster!).

Purtroppo **Laser Squad** propone solo 3 missioni, ma i sette livelli di difficoltà, l'avvicinamento realistico e i molti spunti interessanti, come la vasta scelta di armi (dalla spada laser al bazooka, oppure la possibilità di appostarsi e aspettare il nemico per colpirlo quando meno se lo aspetta), lo rendono una geniale simulazione di guerra, molto più realistica di altri giochi come **Space Crusade**.

# ELVIRA II - THE JAWS OF CERBERUS

**Amiga, Accolade**  
 Finalmente anche gli amighisti possono vivere l'atmosfera di **Elvira**! (ricordo un nella versione PC in K36, Febbraio 1992) ora disponibile anche per il gioiello di casa Commodore nella sua versione insieme in italiano.

**Elvira II - Jaws of Cerberus** è fondamentalmente una variante del primo, con l'aggiunta di qualche locazione e qualche schermata horror: per il resto è identico al predecessore.

Il compito del giocatore è quello di salvare la sfortunata Elvira dalle grinfie di un terribile spirito malvagio. Per riuscire nel suo intento dovrà inizialmente selezionare uno dei quattro personaggi disponibili. Ogniuno di loro ha caratteristiche fisiche diverse, e la scelta operata

si rivelerà, quindi, determinante.

La realizzazione tecnica per Amiga è molto buona: le animazioni e gli spostamenti sono ben realizzati. Per fortuna le 41 hitmate VGA 256 colori sono state trasportate negli attuali 32 in maniera più che decorosa. Il gioco riesce in certe uscite (argh!) un tantino su HD ma per fortuna i cancellamenti sono pochi e molto veloci. Il controllo del gioco è totalmente gestito dal mouse ed è basato sul classico sistema punta e sposta (la traduzione in italiano è stata realizzata in maniera abbastanza fedele all'originale, anche quei pizzico di umorismo contenuto nella versione inglese perde poco o nulla. Se vi è piaciuto il primo **Elvira** non perdetevi, se amate i giochi di ruolo allora ci sta stare aspettando! C'è una bella signora da salvare!

# RED BARON EXPANSION DISK: MISSION BUILDER

**DYNAMIX, PC**  
 Alcuni di voi ricorderanno quello splendido simulatore di volo ambientato nella Prima Guerra Mondiale, chiamato **Red Baron** (uscì più o meno due anni fa). Avete finito e strafinito tutti gli scenari? Beh, la Dynamix si è data una svegliata e vi propone di crearli voi stessi con questo set di espansione (che in fondo in fondo è piuttosto un aggiornamento molto completo). Una volta installato si memorizzerà direttamente nel programma facendo apparire nuove opzioni proponendovi nuovi aerei e nuovi assi della cloche. Quindi corgete a spolverare la scatola, installatelo sull'hard disk e... si pare!!! Nel menu delle missioni vi appariranno due nuove possibilità: potrete lanciare

una missione da voi creata o costruirne una nuova. L'editor di missioni è dei più facili da usare ed è molto completo, oltre che intelligente. Sulla sinistra di lui richiama le sono vari tasti che vi permetteranno di scegliere che mappa usare, che tempo faia (bello, terribile, tempestoso, e così via), quale sarà l'altitudine delle nuvole, se sarà una missione di giorno o di notte, il compito degli aerei (prima catturazione, scorta di altri aerei, pattuglia, ecc.) e tracciate la loro via. Tutto presentato con una semplicità estrema dovuta anche ad un uso intuitivo del mouse e dei suoi pulsanti. Il destino del mondo è nelle vostre mani. Ora potete riscrivere la storia! Un aggiornamento che ridarà lunghe ore di vita a questo fantastico programma!

# FALCON 3.0: OPERATION FIGHTING TIGER

**SPECTRUM, PC, HIBLOYTE**  
 Dopo aver distrutto ogni velleità espansionista del perfido Sadlam, senza parlare delle mire rivoluzionarie degli estremisti del Centro America, ecco che la Spectrum Holobyte ha pensato a voi, mettendo a disposizione un succulento scenario aggiuntivo ugualmente l'Estremo Oriente. L'area considerata comprende i cieli del Giappone, della Corea e del confine tra India e Pakistan. In Giappone la questione delle isole Kuril è sfociata in un conflitto armato con la Russia. In Corea l'accento delle attività è posto sulle missioni di attacco al suolo. Ed infine il Pakistan, grazie al quale potremo volare a passaggio radente tra le ali

dell'Himalaya, con le cime più alte del mondo che troneggiano su di noi. Nella procedura di installazione vi sono i patch per correggere tutti i bug delle precedenti versioni 3.0 A, B e D, quindi non è più necessario l'acquisto del Patcher che alcuni negoziati di buona volontà avevano messo in vendita qualche mese fa. **Con Falcon Operation Fighting Tiger** la vostra versione diverrà ufficialmente la numero 3.01.

Io vi rimando da acquistare assolutamente (e facendolo al programma se ancora non lo avete), a meno che non odiate visceralmente tutti i simulatori di volo. Se siete anche solo in dubbio, compiatelo: non ve ne pentirete.

# IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz  
Hard Disk 40 MB 2MB RAM 1.44 FDD SVGA  
Lit. 1.099.000

PC Desk Top Commodore 80486 33MHz  
Hard Disk 120 MB 4 MB RAM 1.44 SVGA  
Lit. 2.299.000

MONITOR SVGA COMMODORE 14" Lit. 550.000

MONITOR SVGA SAMSUNG 14" Lit. 450.000

MONITOR SAMSUNG 17" Lit. 1.990.000

Stampante Laser Texas Instrument Microlaser Plus  
Postscript 9 pagine al minuto Lit. 2.450.000

PAGAMENTI RATEALI PRIMA RATA TRA 90 GIORNI

AMIGA 500 PLUS APPETIZER Lit. 650.000

AMIGA 600.....Lit. 580.000

AMIGA 600 HD.....Lit. 1.050.000

AMIGA 2000.....Lit. 1.150.000

AMIGA CDTV.....Lit. 990.000

AMIGA 3000 25/50.....Lit. 2.800.000

AMIGA 3000 25/100.....Lit. 3.300.000

AMIGA 3000 TOWER 25/100...Lit. 3.990.000

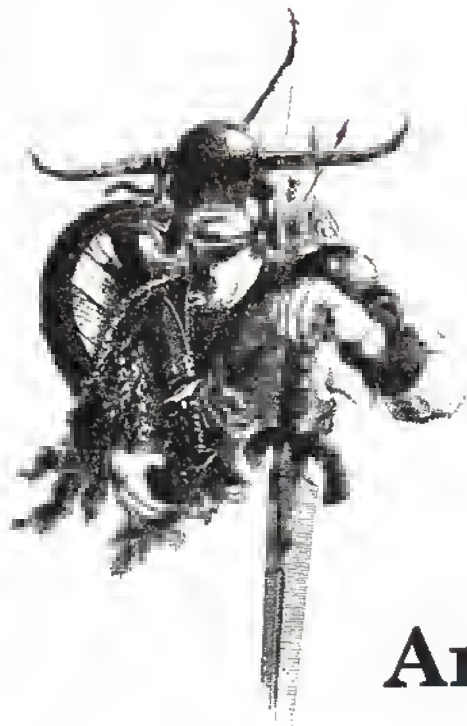
AMIGA 3000 TOWER 25/200...Lit. 4.990.000

AMIGA 4000 25/40.....Lit. 3.800.000

Ritiriamo in permuta Amiga 500 1.3 1Mb Ram a  
Lit. 250.000

Tutti i prezzi sono IVA compresa.

**IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese**  
**Tel. 02-3548765-3544283 Fax 3544283 - Chiuso il lunedì mattina**



## Master Pix snc

Via San Michele 3 - Busto Arsizio (VA)

Tel e Fax 0331-620430

Vendita anche per corrispondenza

**Tutte le ultime novità**

**HARDWARE E SOFTWARE PER**

**Amiga MS-DOS**

**SuperNintendo NEO-GEO LYNX GameBoy**

Tutti i marchi sopra citati sono registrati dai rispettivi produttori



# Select

<http://specy.altervista.org/>

Ele Gambara, 9 - 20146 MILANO  
Linea I MM Gambara  
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE  
PERIFERICHE  
ACCESSORI PER  
AMIGA E PC AI  
PREZZI  
MIGLIORI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

## DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

|  |            |
|--|------------|
| Drive esterno per amiga con interruttore | L. 139.000 |
| Drive interno per amiga 500 con tasto    | L. 129.000 |
| Drive interno per amiga 2000             | L. 129.000 |
| Drive esterno con syncro expert          | L. 169.000 |

## DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Convertitore digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e scanso di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

HARD DISK

## HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 ms.  
Possibilità di espandere la memoria fino a 1 Mb, cartridge.

### OFFERTA LANCIO

L. 580.000

## ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| Espansione 512k           | L. 59.000  |
| Espansione 512k con clock | L. 69.000  |
| Espansione 2Mb con clock  | L. 280.000 |
| Espansione 4Mb con clock  | L. 440.000 |
| Espansione 2Mb ESTERNA    | L. 330.000 |
| Espansione 1Mb per plus   | L. 105.000 |
| Espansione 2Mb per 2000   | L. 330.000 |

## ACCESSORI PER AMIGA 500

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| Interfaccia 4 Joystick    | L. 29.000 |
| Mouse selector            | L. 29.000 |
| Mouse chic microswitches  | L. 49.000 |
| Interfaccia Midi          | L. 49.000 |
| Prolunga per modulatore   | L. 20.000 |
| Prolunga per drive        | L. 30.000 |
| Penna ottica con software | L. 29.000 |
| Pistola Gun Shot          | L. 99.000 |

## HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 ms.

Possibilità di espandere la memoria fino a 1 Mb con moduli alibi, cartridge.

### OFFERTA LANCIO

L. 849.000

## MONITOR

|                 |            |
|-----------------|------------|
| PHILIPS 8833 II | L. 430.000 |
| COMMODORE 1084S | L. 450.000 |

## NOVITA'

**SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA**  
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68431 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 340.000

## KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

## NOVITA'

**VIDEO STREAMER PER AMIGA**  
L. 129.000

## GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock 6899 è un apparecchio che Vi permetterà di registrare, modificare, ritardare in tempo reale l'immagine su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini straordinarie.

L. 299.000

## GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus è un sofisticato apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzare con una grafica eccezionale.

L. 490.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

## AMIGA 500 PLUS APPETIZER

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria in omaggio joystick.

L. 640.000

## AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria in omaggio joystick.

L. 670.000

## KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

## AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.440.000

## NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

L. 530.000

Con Hard Disk

L. 890.000

## SUPEROFFERTA PC 286/20

|                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| 2 Mb di Memoria   | 1 Drive 3 1/2 L44 Mb   |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori VGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porta Seriali        |
| 1 Mouse           | 1 Tastiera Esterna     |

L. 1.150.000

## SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

|                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| 2 Mb di Memoria   | 1 Drive 3 1/2 L44 Mb   |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori VGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porta Seriali        |
| 1 Mouse           | 1 Tastiera Esterna     |

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

## STAMPANTI STAR SERIE LC

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| Star LC 20 B/N        | L. 350.000 |
| Star LC 200 colore    | L. 490.000 |
| Star LC 24-200 B/N    | L. 650.000 |
| Star LC 24-200 colore | L. 750.000 |
| Star Ink Jet 80 col.  | L. 679.000 |

## BOX PORTA DISCHI 3 1/2

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| 10 Posti Blue Box    | L. 2.500  |
| 50 Posti con chiave  | L. 13.000 |
| 100 Posti con chiave | L. 16.000 |
| 150 Posti a cassetto | L. 35.000 |

## CONSOLE

MEGADRIE PAL/SCART  
L. 249.000

CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000

CON SONIC L. 289.000

## SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART CON ADATTATORE PER CARTUCCE UNIVERSALE

A SOLE

L. 389.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI  
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO



**GIOCANDO GAME S.r.l.**  
80143 NAPOLI - Via Nuova Pugliese, 153 - P. Tel. e Fax 081/ 5835124

**Distributore per l'ITALIA**

**NEO-GEO**

**NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ**

**CLUB.**

**WORLD HEROES 94 mega**

**ART OF FIGHTING 102 mega**

**NEO-GEO**

**PROPOSTE PROMUOITE di vendita per corrispondenza**

**PROPOSTE PROMUOITE di vendita per SOG**

[illegible]

**FINATO IL NEO GEO CLUB**

Perché cambiare? Cosa fare per entrare a far parte del club NEO GEO?

Il conviene per gli shareholders? Per quanti di cui politici usano i conti di cui politici usano? Ti conviene perché potrai avere gratuitamente a casa tua in noleggio tutte le videocassette della vasta gamma NEO GEO ( soluzione per i giocatori incalliti )

Quanto costa iscriversi al NEO GEO club? E davvero conveniente? Potrai farlo con 3 comode rate da

|            |
|------------|
| £. 250.000 |
| £. 150.000 |
| £. 150.000 |

( compreso spess postali )

**NEO GEO**

*Giocatori NEO GEO*


|                                 |         |
|---------------------------------|---------|
| Year 75                         | 107,000 |
| Highway Land                    | 146,000 |
| Trailing Horse                  | 146,000 |
| Super Combs                     | 146,000 |
| Super Combs                     | 146,000 |
| Crane 150                       | 107,000 |
| Crane 150                       | 107,000 |
| Language Bowling                | 107,000 |
| Top Power Gold                  | 186,000 |
| Super Star Professional         | 186,000 |
| Grand Pick                      | 214,000 |
| King of the Mountain            | 214,000 |
| Star's Journey                  | 214,000 |
| Alpha Mission                   | 186,000 |
| Crossed Swords                  | 214,000 |
| Super Baseball in the Year 2020 | 250,000 |
| Eight Men                       | 250,000 |
| Robo Army                       | 250,000 |
| Thrash Rally                    | 214,000 |
| Final Fly                       | 250,000 |
| Score Break                     | 250,000 |
| Football Heavy                  | 250,000 |
| Madison Nukem                   | 250,000 |
| Limit Reset                     | 250,000 |
| Super Star Professional II      | 250,000 |
| Highway Combs                   | 250,000 |
| King of the Mountain II         | 250,000 |
| Super Baseball                  | 250,000 |
| Songbook                        | 270,000 |

**TecnoShop®** by data office s.a.s.  
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiani al Vesuvio (NA)  
Tel. 081/57433260 Fax 081/57433260

|  |           |
|--|-----------|
| 90 IBM per Amiga 500                                       | 620.000   |
| Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio                    | 249.000   |
| CDPV con Wellman disk in Italia                            | 1.069.000 |
| Amiga 2000 2,0 - 1 Commodore Italia                        | 999.000   |
| Amiga 610 - (Commodore Italia)                             | 499.000   |
| Amiga 3000 - 68030 - 25 MHz - 2 MB - Hard Disk 50 Mbyte    | 2.699.000 |
| Amiga 600 - Hard Disk 30 Mbyte - Commodore Italia          | 835.000   |
| Mps 3230 Stampante - 1 Commodore Italia                    | 295.000   |
| Mps 1170 Stampante getto d'inchiostro - 1 Commodore Italia | 260.000   |
| Mps 1250 Stampante Laser - 1 Commodore Italia              | 395.000   |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Se hai già visto il computer di casa tua, non ti stupirai di trovare anche qui un computer di casa tua.</p> <p><b>Modello A</b></p> <p>Con il permesso di Apple, il tuo Amiga 500. 200.</p> <p>2. 40.000 per il tuo A 200.</p> <p>1. 60.000 per il tuo A 1.1.</p>   |  | <p><b>DATEL</b></p> <p>Un'ottima offerta con solo 6 software € 350.000.</p> <p>Digitalizzatore € 100.000</p>   |
| <p>Tac 2 Joyteck professionale 25.000</p> <p>Software Joyteck con tutti i suoi trucchi 24.000</p> <p>Suoneria Express 09.000</p> <p>Mouse per Amiga PC. Atari 35.000</p> <p>Mouse e 1.0. Atari Comunità 1.360.000</p> <p>Arthur Replax III 1.590.000</p> <p>Expansione 1 Mbyte per A600 1.500.000</p> <p>Processori digitali a valore molto 90.000</p> <p>Aldean IV 370.000</p> <p>Murphy IV (S) 990.000</p> <p>Murphy 290.000</p> <p>Esclusi 24 Digitalizzatore in tutta Italia 760.000</p> |  | <p><b>Novità !!!!</b></p> <p>Arthur Replax per Sanyo Megaflex € 120.000</p> <p>Offerta Functi e mapping con Copulatore 1 Mbyte per Murphy a solo € 160.000</p> |
| <p><b>NEOGEO</b></p> <p>Con Press Sent Right di 1000 Frames in 10 immagini a sole € 500.000</p> <p>Disponibili anche</p> <p>Murphy 1 e 2 a sole € 65.000</p>   |  |  |

|   |           |
|---|-----------|
| GSP Print - 1 Men Autorizzati in NAPOLI |           |
| Gsp Impact II A500 52 Mbyte             | 960.000   |
| Gsp HardCard 52 Mbyte                   | 799.000   |
| Gsp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit          | 1.400.000 |



**Disponibili Dischi  
BULK e MARCATI**

**RHO**  
Via Corridoni, 35

**SOFTWARE - HARDWARE**  
**AMIGA, PC MS.DOS , C 64**

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,  
GRAFICA, GIOCABILITÀ.  
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE  
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

**VENDITE RATEALI  
PERSONALIZZATE**

**RHO**  
Via Corridoni, 35  
Tel. 02/935.04.891  
Fax 02/935.04.893

  
**BITLINE** sas



Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

## Personal Computer EuroSys



## Nuove fantastiche offerte!

I Personal Computer EuroSys sono CONFIGURABILI SU MISURA, ovvero in base alle vostre preferenze, e sono coperti da una garanzia totale per 12 mesi. Scegliete VOI il tipo di monitor che desiderate, a colori o monocromatico, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, tempo d'accesso inferiore a 18 ms e trasferimento dati superiore ai 700 KB/sec.), la quantità di memoria Ram, e così via.

Per mostrarvi i favolosi prezzi dei nostri computer EuroSys, tra le numerose configurazioni disponibili abbiamo scelto alcuni modelli particolarmente interessanti perché offerti a prezzi eccezionali. I modelli sotto riportati possiedono le seguenti caratteristiche: cabinet desktop baby-size; 1MB Ram espandibile su piastra fino a 16MB (o 32MB per i 486); alimentatore switching 200W; 1 disk drive 3 1/2 da 1.44MB, ShadowRam per velocizzare Bios e grafica; Hard Disk 40MB IDE AT-bus; controller IDE AT-bus per 2 FD più 2 HD; scheda video VGA con risoluzione massima 800x600 punti, tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 tasti; mouse seriale con 3 tasti: MS-DDS 5.0 in Italiano, scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia game, monitor Super VGA 14" mono o (NOVITÀ) cavo VGA-Scart.



### Configurazioni

|   |                  |           |
|---|------------------|-----------|
| 386-SX EuroSys 25 MHz                     | LandMark 31 MHz  | 1.340.000 |
| 386-DX EuroSys 33 MHz cache 64K           | Landmark 56 MHz  | 1.550.000 |
| 486-SX EuroSys 25 MHz cache 64K           | Landmark 96 MHz  | 1.530.000 |
| 486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K          | Landmark 151 MHz | 2.320.000 |
| 486-DX EuroSys 50 MHz cache 256K          | Landmark 229 MHz | 2.770.000 |
| 486-OX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K      | Landmark 300 MHz | 3.090.000 |
| 486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K EISA | Landmark 300 MHz | 4.330.000 |

### Parti per configurazioni su misura

Differenze di prezzo per configurazioni su misura diverse dal modello base

|   |           |
|---|-----------|
| • per 8 MB Ram (solo 386 e 486)                             | 370.000   |
| • per hard disk 85 MB Western Digital 15 ms.                | 150.000   |
| • per hard disk 125 MB Western Digital 15 ms.               | 320.000   |
| • per hard disk 210 MB Western Digital 15 ms.               | 630.000   |
| • per controller IDE High Speed con cache 2 MB Ram (0,5ms.) | 350.000   |
| • per monitor colori 14" 1024x768                           | 320.000   |
| • per monitor colori 14" 1024x768 Low Radiation             | 560.000   |
| • per monitor colori 17" 1280x1024 Low Radiation            | 1.390.000 |
| • per monitor colori 20" 1280x1024 Low Radiation            | 1.050.000 |
| • per scheda VGA TrueColor da 16 milioni di colori          | 270.000   |

Prezzo aggiuntivo per l'acquisto di parti specifiche:

|                                      |         |
|--------------------------------------|---------|
| • con Microsoft Windows 3.1 italiano | 125.000 |
| • con secondo drive 5 1/4 da 1.2 MB  | 120.000 |

**Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

### Accessori

|  |         |
|--|---------|
| <b>SupraFaxModem Plus</b>                              | 320.000 |
| <b>SupraFaxModem Plus con software fax per Windows</b> | 380.000 |

Modem esterno 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-10 e V42, compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400/4800/9600 Baud.

|  |         |
|--|---------|
| <b>SupraFaxModem V32bis</b>                              | 730.000 |
| <b>SupraFaxModem V32bis con software fax per Windows</b> | 790.000 |

Modem esterno 300/1200/2400/4800/9600/12000/14400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-3-4-10 e V42, compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V17, V27ter e V29 a 2400/4800/9600/14400 Baud.

|                                    |         |
|------------------------------------|---------|
| <b>Scheda SoundBlast! Pro Base</b> | 310.000 |
| <b>Scheda SoundBlast! Pro MIO</b>  | 390.000 |
| <b>Scheda VideoBlast!</b>          | 680.000 |

|                                   |         |
|-----------------------------------|---------|
| <b>SoundBlast! MultiMedia Kit</b> | 990.000 |
|-----------------------------------|---------|

Comprende: scheda SoundBlast! Pro, lettore interno di CD-ROM e CD-Audio standard ISO, ben 6 CD e Microsoft Works per Windows.

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| <b>Cavo VGA-Scart</b> | 145.000 |
|-----------------------|---------|

Per collegare un PC con VGA ad un televisore a colori con presa Scart.

|                     |         |
|---------------------|---------|
| <b>Cavo VGA-Pal</b> | 270.000 |
|---------------------|---------|

Interfaccia per collegare un PC con VGA ad una unità video Pal video-composta o S-VHS.

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| <b>Scheda ThunderBoard</b> | 218.000 |
|----------------------------|---------|

|   |         |
|---|---------|
| <b>SuperVGA NCR Windows Accelerator</b> | 279.000 |
|---|---------|

Scheda video con 2 MB Ram, chip NCR 77C27E, RamDAC Sierra. Risoluzioni disponibili: 1280x1024 con 256 colori, 1024x768 con 32.000 colori, 800x600 con 65.000 colori.

|                   |         |
|-------------------|---------|
| <b>Pocket Lan</b> | 455.000 |
|-------------------|---------|

Adattatore Ethernet esterno da collegare alla parallela di un PC AT portatile.

Benvenuti ai Tnt di K44; oltre al mega "TNT" speciale, in cui troverete le soluzioni complete di *Ultima Underworld e Indy 4: Fate of Atlantis*, nei Tnt "regolari" vi aspettano la seconda parte della soluzione di *Eye of Beholder 2*, trucchi e tattiche per *Dune* e la soluzione del macchia-vellico *Hook*.

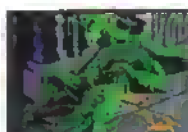
**TNT**  
Tricks 'n' Tactics

# EYE OF THE BEHOLDER 2

OK! Siamo arrivati alla seconda puntata della soluzione di *Temple of Darkmoon*, completa di mappe by Paolo Paglianti e consigli di Andrea Viola di Milano. Ricordatevi di salvare spesso e di seguire attentamente le mappe.

## Legend of Dark Moon

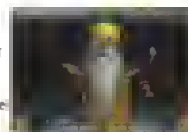
- |                       |            |
|-----------------------|------------|
| ● START               | ⌘ PORTE    |
| K CHIAVI              | ↕ SCALE    |
| F VIVERI              | ▨ MUR      |
| W ARMI                | ▨ ILLUSORI |
| A ARMATURE            | ● BOTOLE   |
| S SCROLL              | ○ PEDANE   |
| O OGGETTI             | ⌘ PORTALI  |
| E NEMICI              | ⌘ LEVE E   |
| N NPC                 | ⌘ PULSANTI |
| WA OGGETTI CON        |            |
| SO PROPRIETA' MAGICHE |            |



Non curate questi mantidi ma fialatela per trovare un'importantissima chiave.



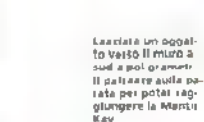
Questa colonna di energia possiede danneggiare tutti i mantidi. Seguite il suo filo azzurro indicato, passando accanto la piovra scompariranno. L'uscita ha veduta sul pavimento verso nord è Cursed (Maledetta, No!), quindi in caso di perdita.



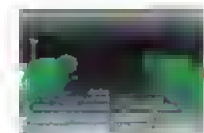
La Mantis sono i primi nemici che incontrate nel primo piano. In questa zona vengono preparati i futuri abitanti di Darkmoon, e per entrare il segno del Temple è chiuso dalla bocca magica del secondo piano, dovete superarla tutti i tenti che si assommano.



Le mantidi sono i primi nemici che incontrate nel primo piano. In questa zona vengono preparati i futuri abitanti di Darkmoon, e per entrare il segno del Temple è chiuso dalla bocca magica del secondo piano, dovete superarla tutti i tenti che si assommano.



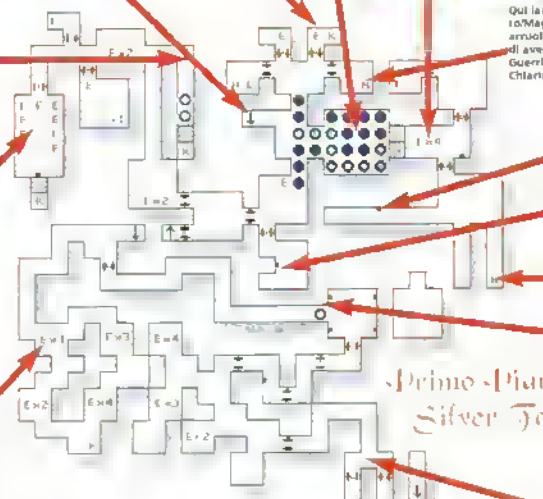
Lasciate un oggetto vicino al muro a sud e poi giratevi il palazzo sulla parete per poter raggiungere la Mantid Key.



Questo è il "canto" della Mantid; eliminata le due guardie, quindi colpite due uova alla volta per far uscire la Mantid scivolate al loro interno. Inoltrate la ramina aarde dal maso la foce della stanza in modo da aprirla uniti o alla cui trovata, tra l'altro, un idolo di questa stanza.



Le Vespe Giganti sono abbastanza pericolose, spara se vi affacciano la gruppi di tre a quattro. Oltre a paralizzarsi, possono anche avvelenare qualche componente del Party.



Qui la controparte di Hall-Ell Garritio/Mago di aoma Tangleo che potrete annullare nel vostro gruppo. Cercate di avere un party formato da due Guerrieri (le Paladini e Raage), due Chianti e due Maghi.

Posizionate un oggetto di piccola dimensioni (una cassa, per esempio) alla sinistra e orientate una Ward of Lightning.

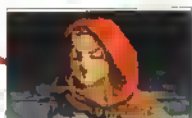
Inserite tra esse alla bocca magica ad olti arretrare una Bone Key.

La spada che trovate in questa locazione è Cursed -2. Tenetela da parte (ma non usatela) perché al servizio più usata.

Questa è la stanza che ha tolto il nome alla metà degli eventulisti. Attivate la lavè a nord-ovest, a sud-ovest e a sud-est. Quindi percorrete il corridoio a sud fino a trovare il pulsante azzurro. Tornate in questa stanza e azionate l'ultima lavè (anche se salite sulla botola aperta non cadrete).

Primo Piano della Silver Tower

Qui apparirà lo spirito guida di razza ilaallo. Incastra di seguire i suoi consigli, superate la porta di sud-ovest, e potrete Italia il ilaallo sono a salvo.



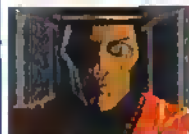


Indie Today

# EYE OF THE BEHOLDER 2



La famigliata stanza della otto bocche magiche in affitti sono solo 7, visto che una è già chiusa. Dovete consegnare 5 pietre, una razione di cibo avallato, l'idolo della Mandi, una scella (meglio a meno), una pozione qualsiasi, le spade cursed-2 "Jumper" e la gemma usata che troi alla dietro la porta aperta dal "keeper of gate".



Prima di lasciare il livello la stesa Drin vi farà un vi litata.



I 4 Giza Spots sono, per fortuna, molto meno terribili di quanto sembrano a prima vista. Calipie da lontano con un'arma da lancio a esploderanno senza arrecarvi danno. Ma aspettate di incontrarli i Beholders!

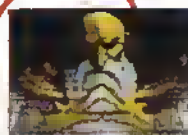
## Secondo Piano della Silver Tower

Qui troverete un utilissimo Disintegration Scroll.



Questa stanza ha il bocchetto e senza soluzione. Intero non si può andare per andare e la armata usata dal chierico e a ditta vili.

Per presentarsi una delle otto bocche magiche della stanza a una volta che vengono attivati le bocche 5 pietre. Dove trovarle? Qui! Posizionate un oggetto piccolo nella nicchia, e la trasformerà in una pietra.



Alla apparizione degli apilili gnida. Anche nella stanza a sud-est, a riavvicinare pure la loro congratulazioni!

La bocca magica si farà il sotto di corsetto, dicendovi che non è alla speranza, ecc. Appena finisca di parlare, spostatevi subito a est o ovest per evitare la fucilata che la armata propone dalla bocca.

Non aprite le due porte a est e ad ovest di questo livello in vece per quella a nord.



Il Flying Snake è un'altra creatura a opera di assistere a quanti di esservi non pochi fastidi è vulnerabile a tutta la armi e a tutti gli speli.



Prendete la 8 Key di Darkmoon dalla "mani" che escono dalla roccia.



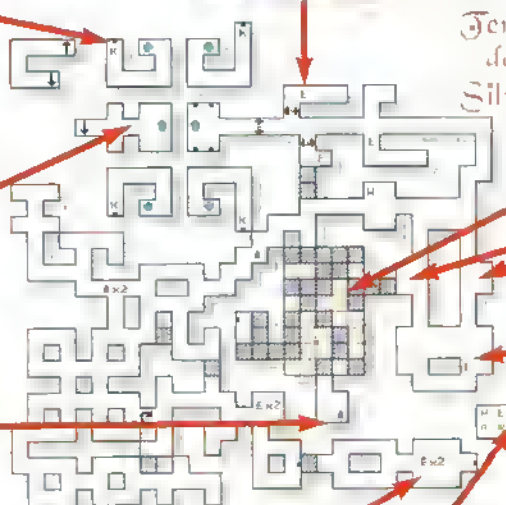
Ah, ah! Esplorando questo livello incontrerete i famigerati Beholder: pensate che nel primo EOB ne incontravate una sola! Questi esseri sono terribili ma non alla cieca, e possono lanciare speli mortali come il Disintegration. Per sconfiggerli, l'eccezione di frangere in una stanza abbastanza larga da spostarvi lateralmente. In modo da usare le vostre armi, spostarvi, attaccare, spostarvi di nuovo e così via.

## Terzo Piano della Silver Tower

In questa stanza ci sono sia muri illusori che muri "distanti" (invisibili). Avvicinando la leva nella stanza a destra i muri illusori diventeranno solidi e viceversa. Ma forse è meglio lasciare la casa come stanno...



Liberate il Beholder incastrato e affrontatelo subito. Quindi saltate al piano superiore con la "thet".



In questa stanza potete accamparvi tranquillamente.



Le Wisp, gli immateriali esseri di energia s'agitano silenziosamente. Per eliminarli hanno un AC bassissimo, potrete utilizzare solo le armi.



Questa nottevalin è importantissima. Infatti per continuare la vostra avventura dovrete prendere il Crystal Hammer (invece di parte).



Potrete farvi beccare in centro in questo livello...

Arrivate alla fine della Torre, finalmente gli spiriti gnida si accorgono che non date più da mangiare al Chierico di Darkmoon. Quindi vi scenderanno contro due Beholders che sono addirittura più terribili del normale. Vi copieranno correndo verso il piedale alto (ignorando i due nemici) e appoggiarsi sopra la mano. A riapparire, seguiti dal Marchia di Darkmoon, nella stanza mizale del Tempio.

Atterrata qui, si cadrà da una delle botole del secondo piano.

## Primo Piano della Silver Tower

Anche questa stanza può essere raggiunta solo se mettete un piede in fallo al livello superiore.

Qui si trova il primo dei sei scudi-specchio. Prendetelo a tenetelo da parte.

Ora in poi, per maggior chiarezza, segnaremo i teletrasportatori (blu) e i punti in cui verrete scia trasportati (rosse) con lo stesso numero.

Una volta riapparsi nel Tempio dovete andare dalla bocca magica del secondo livello che al chiodo il Marcone di Darkmoon. Si trova quindi la scala verde con il Crystal Hammer, salite la scala e vi ritroverete qui, all'inizio della seconda Torre.



In questa seconda parte dell'avventura dovete stare molto attenti a non perdere degli oggetti-chiavi. Prima di tutto è alle trovare Crystal Hammer, necessario per accedere alla Azure Tower.

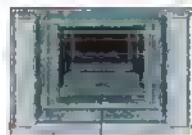
Inoltre, per entrare nel labirinto di Medusa dovete avere i 6 scudi-specchio. Se per caso non avete spatio, gettate via il cibo, la cosa. Le armi maledette e le armature che non indossate.

Qui si trova il secondo scudo-specchio. Dovete prenderli tutti e sei, quindi non fessatevelo di più.

Premate il pulsante ed aspettate che la bestia nemica arrivi sulla padana che vi sta di fronte. Lanciate un Holy Monster e si chiuderà la botola più a sud.

Qui, al termine della sfida alla bocca magica, troverete il terzo scudo-specchio.

Questa zona è pericolosissima! In ogni pedana controlla il lancio di una trappa, quindi non solo dovete stare attenti a dove metterete i piedi, ma anche a dove li metteranno i numerosi mostri che circolano qui intorno, perché anche loro possono azionare le pedane.



Azionate la leva di sinistra e quella centrale, quindi premete il pulsante. Ora potete raggiungere l'angolo in basso a sinistra del labirinto di atri (dedicato in rosso perché i muri cambiano la posizione in base a come vengono azionate le leve).

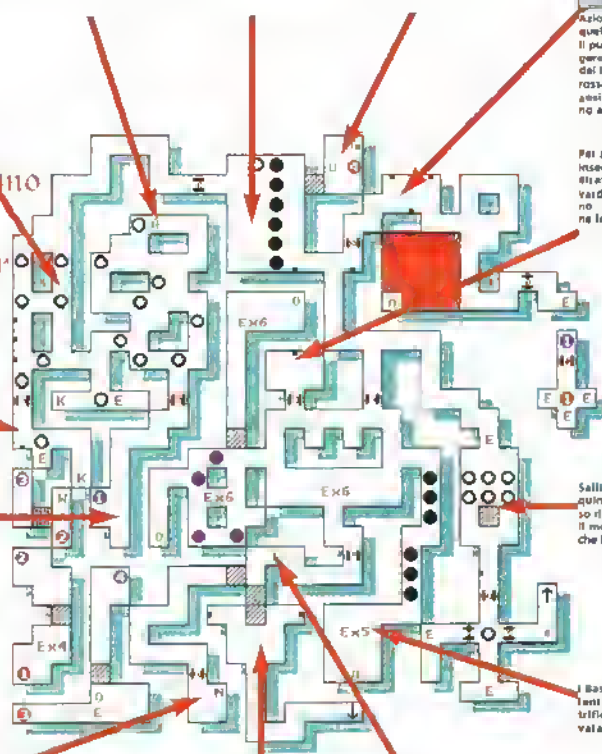
## Secondo Piano della Azure Tower

Dal poter entrare in questa stanza dovete salire la scala a destra.



Una bocca magica vi proporrà una sfida insuperabile: dovete affrontare un campionario di mostri senza però utilizzare la magia. Lasciate i libri magici e la magia benedetta (anche quella dei Paladini) e l'elfica a sud e entrate nel teletrasportatore. Ma c'è un truccetto. Prima di lasciare la bocca magica, apritelo e poi buttate. La fiala tra degli incantesimi rimarrà aperta e potrete lanciarli lo stesso.

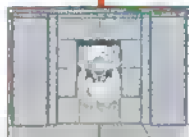
Qui troverete un elfo molto anziano (per gli elfi, essere anziani vuol dire avere circa 1400 anni, ndr) che farà aumentare uno dei party (la consiglio il mago per ovvia ragioni) di un livello. Questo al che è un business!



Per aprire la porta e poi dovete inserire la terza gemma rossa (iniettata sulla mappa da una "O" verde) che si trovano qui intorno. Occhio ai trappi in questa zona: la Buletta opposto dal aula.

Salite sulla padana e sud-est, quindi lanciate due oggetti verso il muro a ovest, a spostare il muro "slittante" quel tanto che basta per passare.

I Basilisk sono creatura poco potenti, ma hanno il potere di plastrificare i vostri personaggi. Solvala spesso e picchiate a sedoi!



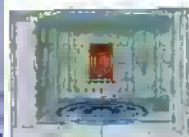
Siete appena arrivati al secondo livello e già c'è il primo rompicapo da risolvere. Lanciate la Dispel Magic sulla incisione a est e ovest per eliminare i tre corrispondenti muri.

Le Buletta sono pericolosissime! Possono causare danni enormi (anche 40 HP per colpo) quindi cercate di eliminarle o di evitarle.

Tips & Tricks

# EYE OF THE BEHOLDER 2

Correte subito verso la nicchia ed entrateci. Le due pedane, quando premute, controllano il lancio di due fireball di seguito lungo il corridoio, da sud verso nord. Potrete utilizzarle e questa "arma" per eliminare molti (se non tutti) Greater Demon che si annidano nelle stanze più a nord.



Lo strano graffito sul pavimento lancia un raggio di energia che colpisce inesorabilmente il party e gli infligge un bel po' di danni.

Quando prenderete gli oggetti, dal pavimento appariranno quattro colonne dal nulla ed esse zieranno a volare fireball da tutte le parti. Spostatevi subito verso uno dei lati della stanza.



Ognuno di queste "E" rappresenta un Ogler Di mat, una creatura aeramente pericolosa, capace di infliggere danni aerea, è immune a molti spell. Per combatterli dovete usare armi magiche (almeno x2) e fireball.

Esso il quinto dei sei scudi-specchio.

Il ultimo scudo-specchio si trova qui. Inoltre trovate anche una Noie x2.

Qui si trova il quinto scudo-specchio.

## Terzo Piano della Azure Tower



Per aprire la porta a nord dovete far cadere, attraverso i due trasportatori, sei oggetti sulla sei pedane (laterali). Le due pedane a est e a ovest servono per espellere uno dei due trasportatori, mentre le tre centrali servono per indicare dove cadere l'oggetto.



Prima di entrare in questa stanza apparirà Dian mascherato da Kheiben, che cercherà di convincervi a suicidarvi. Naturalmente solo uno mulo come un cavallo può pensare che uno i suicidi e quattro punti dell'eccellente...



EYE OF THE BEHOLDER 2

108





Ok! Sembra di fatto ma non lo 4! Seguite il sentiero di botole che si chiudono davanti a voi sia le quote che nella stanza seguente.

Prima di passare per questo corridoio osservate come si aprono e si chiudono le botole.

Premendo una prima volta il bottone, si aprirà la porta verso sud-ovest. Premendolo dopo essere tornati in questa stanza via teletrasporterete al centro anche l'altra.

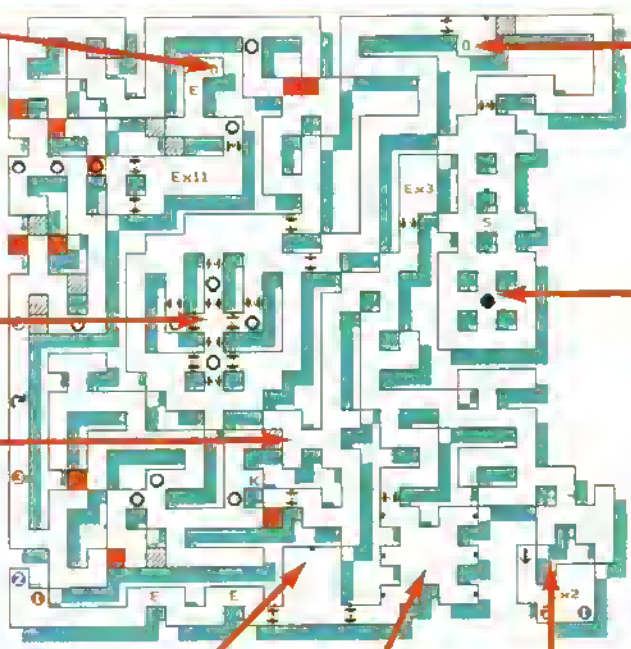
Per sconfiggere questa mura di vetro dovete avere una Shell Key ed una Crystal Key.

Dovrete intrappolare sopra ognuna delle quattro pedane della medusa. Attivate una medusa sulle pedane, lanciate un tuile marino, e sfilate la perla che la medusa catturerà.



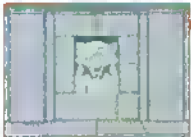
Il labirinto è talmente fatto da meduse che appaiono dal nulla (deboli, ma capaci di trasformarsi) il pasty in una collazione di stammi, muri che appaiono (fissi) e altri che scompaiono (indichibili come illustrati). Abbiamo segnato la posizione delle pedane invisibili che controllano i muri.

## Quarto Piano della Asura Tower

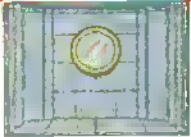


Qui troverete il muro di vetro, la prima parte di una spada -4 necessaria per il concludere il gioco.

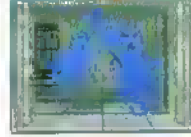
Quando arriverete qui, dopo il solito salto di corpo al Drac che annuncia per l'ennesima volta la sua imminente caduta, cadrà nel livello-priore del Prost Giant. Al prossimo mese!



Questa incisione si aprirà, molto gentilmente, la porta che conduce al Labirinto della Medusa.



Posizionate i sei Studi-Spazio nelle corrispondenti nicchie ai lati della stanza. Dopo aver aperto la porta verso nord, riprendete gli studi e allineateli, perché, oltre a essere «2» aumentato di 2 punti il «1»-salvato contro il «2»-turno lo «1» della medusa.



Gli Asura Servant sono gli spiriti del pozzo avventurieri limitati nella mani di Drac. Per non finire come loro, affrettati con le armi migliori, la unica in grado di ferirli.



# COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE  
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA

| AMIGA         |                | OFFERTA PC                        |                | CONSOLE                   |            |
|---------------|----------------|-----------------------------------|----------------|---------------------------|------------|
|               | Nuovi prezzi ! |                                   | Nuovi prezzi ! |                           |            |
| MIGA 500 1.3  | L. 520.000     | PC KE386 DX 33                    | L. 2.350.000   | ATARI LYNX                | L. 179.000 |
| MIGA 500 Plus | L. 530.000     | 4 MB RAM - 64 KB CACHE MEMORY -   |                | SEGA GAMEGEAR             | L. 245.000 |
| MIGA 600      | L. 530.000     | HD 80 MB - VGA 1 MB - MONITOR VGA |                | SEGA MASTERSYSTEM         | L. 229.000 |
| MIGA 2000 2.0 | L. 1.190.000   | SAMPO 1024 x 768                  |                | SEGA MEGAORIVE (Italiana) | L. 350.000 |

KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MM1 P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/76008728

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopracitati sono tutti IVA compresa.

**Nuova punta vendita al pubblico! Con assistenza!**  
**Bit & Chip**  
a Monselice (PD)  
via F. Cavallotti, 7

**GVP Point**

**Pezzi sciolti per PC**  
**Garanzia 18 mesi su tutte le parti del PC**

**Commodore Amigo**

|  |                |
|--|----------------|
| A500 Plus 2.0 1Mb chip RAM                 | 610.000        |
| A600 2.0 1 Mb chip RAM                     | 670.000        |
| A600 HD 2.0 1 Mb chip RAM                  | 880.000        |
| A2000 2.0 80/120 Mb Quantum 2 Mb exp. 1 Mb | New 2.190.000  |
| A3000 tutte le configurazioni              | Telefonare     |
| A4000 E novità                             | New Telefonare |

**Computer Time**

Prezzi IVA inclusa fax 049-8976414

**Accessori Amigo**

|                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
| Esplorazione 512 kb per A500     | 50.000         |
| Esplorazione 1 Mb per A500 Plus  | 90.000         |
| Esplorazione 1 Mb per A600       | New Telefonare |
| Esplorazione 1,5 Mb per A500     | 180.000        |
| Kick 1.3 per A500 Plus switch    | 59.000         |
| Kick 2.0 per A500/2000 switch    | 90.000         |
| Drive esterno A500/2000          | 120.000        |
| Digitalizzatore Videcon III      | 490.000        |
| Scanner 256 toni di grigio       | 310.000        |
| Controller Ractec 0/8 Mb esterna | 340.000        |
| Kick Flex cavo prolunga per Kick | New 20.000     |
| Deviatore mouse/joystick         | 26.000         |
| Boot DF1                         | 19.000         |
| VideoBackUp                      | New 99.000     |

**GVP Point**

|  |            |
|--|------------|
| Hard card 85/120/240 Mb 0/8 Mb A500    | Telefonare |
| Hard card 85/120/240 Mb 0/8 Mb A2000   | Telefonare |
| ACC 68030 40 Mhz A500+120 Mb Quantum   | Telefonare |
| ACC 68030 25/40/50 Mhz 68882 1Mb 32bit | Telefonare |
| ACC 68040 Amiga 2000/3000              | New        |
| Impact Vision 16 mil colori            | Telefonare |

## Computer Time

Vendita per corrispondenza via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubana 35030 Padova Showroom e uffici

**tel. 049-8976787**

**PC compatibili**

| M.B.   | Mem | HD  | VGA   | Drive  |           |
|--------|-----|-----|-------|--------|-----------|
| 286-16 | 1mb | 45  | 256kb | 1,44mb | 1.250.000 |
| 386-25 | 4mb | 105 | 1mb   | 1,44mb | 1.750.000 |
| 386-40 | 4mb | 105 | 1mb   | 1,44mb | 2.000.000 |
| 486-33 | 4mb | 105 | 1mb   | 1,44mb | 2.500.000 |
| 486-50 | 4mb | 105 | 1mb   | 1,44mb | 3.000.000 |

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC: Cabinet Desk, Monitor Colore, 2 seriali, 1 parallelo, tastiera esterna, Scheda SoundBlaster 2.0, Scheda SoundBlaster Pro.

**Accessori PC**

|  |         |
|--|---------|
| Stampante STAR LC20 9 aghi b/n           | 320.000 |
| Stampante NEC P20 24 aghi b/n            | 590.000 |
| Stampante Fujitsu B200 ink jet b/n       | 790.000 |
| Monitor VGA monocromatico                | 190.000 |
| Monitor VGA colore 1024x768 0,31dp       | 430.000 |
| Monitor multiscan 1024x768 0,28 dp Sampa | 570.000 |
| Monitor NEC 3/4/5/6 FG                   | 570.000 |
| Monitor Sampa 20" 1280x1024              | 990.000 |
| Digitalizzatore Videoblastler            | 590.000 |
| Scheda SoundBlaster 2.0                  | 215.000 |
| Scheda SoundBlaster Pro                  | 350.000 |

**tel. 049-8976508**

**Accessori PC**

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| Streamer 250 Mb Phantom | 650.000    |
| Caching Disk Controller | 290.000    |
| Mouse Logitech          | Telefonare |
| SIMM da 1 Mb            | 60.000     |

**Hard Disk**

|  |            |
|--|------------|
| Quantum SCSI 85/120/240/425 doppia cache | Telefonare |
| Fujitsu AT-bus 45/105/130/240/425        | Telefonare |

# HOOK

Ok! Hook è tornato e ha rapito i figli di Peter Pan per poterlo sfidare di nuovo sull'Isola Che Non C'È; ma senza gli adeguati consigli, molti Peter Benning forse non sono neanche riusciti a vestirsi, quindi pubblichiamo la soluzione di Luca "Canada Joe" Bassani per l'ultima avventura dinamica della Ocean.

Completato il vostro fantastico viaggio verso l'Isola Che Non C'È, vi ritroverete al centro della piazza dei Pirati. Dirigetevi dietro alla piazza e raccogliete l'ancora e l'appendi-biancheria. Andate fino al molo degli uomini morti e raccogliete la corda (attenzione che è molto difficile da trovare). Utilizzando la corda con l'ancora otterrete un'invisibile corda con gancio.

Entrate nel Bar'n'Tackle, prendete il boccale che troverete sul tavolo, salite le scale e superate la porta aperta. Utilizzate la corda con gancio sulla punta più alta del coccodrillo (dovrete fare tre tentativi, perché le prime due volte Peter vi risponderà che non è possibile); quando passa il pirata sotto di voi, utilizzate una quarta volta la corda e, volacciando come Tarzan, potrete rubargli il cappello. Purtroppo atterrerete sul balcone della signora Smeddle, e per sfuggire ai guai che vi si addensano, dovrete utilizzare di nuovo la corda per tornare sul balcone iniziale (questa serie di comandi deve essere data molto velocemente).

Tornate di nuovo dietro alla piazza dei Pirati senza perdere troppo tempo, utilizzate lo stendibiancheria sulla giacca al centro, e, se siete stati abbastanza veloci, avrete una seconda parte del vestito. Raggiungete ora le spade incrociate e raccogliete i due boccali; a questo punto potete andare dal dottor Chop e chiedergli come si fanno a guadagnare molti soldi, e vi dirà che è disponibile a compiarvi i denti d'oro. "Estraete" due volte e, anche se un po' più sdentati, vi ritroverete con due monete d'oro in tasca - inoltre nella giacca ne troverete una terza.

Prima di uscire prendete la tapparella dello strappadenti e andate quindi nella piazza Jollyist Roger. Date al locandiere i tre boccali e fateli riempire pagando con le tre monete; regalate i tre boccali al pirata e lo farete finire nel mondo dei sogni. "Prendetegli in prestito" i pantaloni e andate a vestirvi dietro a piazza del Pirata, dove, utilizzando la tendina, il vostro eroe si cambierà automaticamente.

Salite sulla barca di Hook e raccogliete le monete contenute nei vasi vicini alle sbarre, vi ritroverete con ben nove monete d'oro. Comprate al sarto dei pirati il suo magnete con queste nove monete e raggiungete la spiaggia della Buona Forma dove, utilizzando il magnete sulla croce di ferro, entrerete in possesso dell'unica sveglia di tutta l'isola.

Ora tornate alla nave di Hook. Andate verso la ciminia e Hook finalmente si accorgerà di voi. Dopo una piacevole conversazione da vecchi amici, verrete scaraventati in acqua dove incontrerete una sirena (Wow!).

Utilizzate lo stendibiancheria sulla carrucola e sbloccatela. Osservate la conchiglia grande e prendete quella piccola e rara, che vi teletrasporterà nella Foresta Che Non C'È. Adesso dovrete fare un bel giro di esplorazione per cercare i ragazzi perduti (ci metterete un po' ma alla fine li troverete).

Cadrete in una trappola di quei lazzaroni, ma per fortuna Campanellino vi libererà e potrete entrare nel villaggio dei vostri ex-sidditi. Raggiungete le quattro stagioni passando per il laboratorio e la zona jocking, e raccogliete il

grosso fiore e il pezzo di legno. Raggiungete quindi la gallina, su cui dovrete utilizzare la conchiglia rara: in questo modo il pennuto spiegherà il magico volo e potrete raccogliere la uova. Tornate al laboratorio e chiedete un elastico per riparare la fionda al ragazzo che sta lavorando, dandogli in cambio le uova appena raccolte. Utilizzate lo spago con il ramo, in modo da sgretolarlo. Raggiungete Campanellino al lago, e in cambio del fiore riceverete un ditale.

Strappate il ramo dall'albero (vandalii!) e costruite un arco. Naturalmente avete bisogno di munizioni, quindi raccogliete la freccia vista sul tavolo del laboratorio. Utilizzate la vostra nuova arma per prendere il flauto.

Raggiungete la scogliera bassa e, parlando al bambino, riceverete delle biglie. Quindi salite sul bordo della Scogliera Alta e spiccate un volo utilizzando le gambe; scendete e chiedete al bimbo cosa ne pensa della vostra performance, quindi allenatevi anche con la fionda. Tornate al laghetto rotondo, guardate l'acqua e camminare fino al centro. Verrete colpiti e finirete nella ex-dimora di Peter Pan. Parlate di tutto con Campanellino, osservate tutti gli oggetti, e riparate di nuovo con Campanellino: OK! Siete tornati ad essere dei veri Peter Pan.

È arrivato il momento di sconfiggere il vostro acerrimo e spietato nemico! Prendete lo spadino e raggiungete la nave di Hook, dove, dopo un estenuante duello all'ultimo insulto, lo potrete sconfiggere. Almeno fino al prossimo volo...





## NEWTRONIC TECHNOLOGY PRESENTA

### VIDEON 4.0 GOLD

Per far fronte alla crescente richiesta di digitalizzatori più sofisticati, la Newtronic ha realizzato per la sua gentile clientela, Videon 4.0 un passo inferiore che avvicina la digitalizzazione di Amiga alla massima perfezione: la struttura hardware è stata completamente riprogettata, con soluzioni d'avanguardia, che permettono ora di collegare Videon a qualsiasi segnale video (Composito, S VHS e novità RGB) e a qualsiasi Amiga, specialmente su A3000 o 2000 anche provvisto di scheda acceleratrice. Quindi questo nuovo hardware si collega a Amiga senza più regolare il tracking perché è automatico. Il nuovo software è stato completamente riscritto, infatti questa versione è stata talmente migliorata che prendendo ad esempio la routine di display rispetto all'ultima versione 3.1 che visualizzava l'immagine in 50 secondi, ora la visualizza in soli 15 secondi con un normale Amiga 500 e in soli 5 secondi con l'Amiga 3000. Nella nuova versione di software ora si possono salvare tutti i settaggi di regolazione, larghezza e altezza etc.etc. in modo da non dover regolare ogni qualvolta si utilizza lo stesso. Sono stati aggiunti nuovi algoritmi di manipolazione dell'immagine fra cui Rilievo, Negativo, Conformi, Contrasto, Filtro, Onde, Tasselli, Spirale, Mosaico, Gamma, Componenti, Dithering. Oltre tutto nella nuova versione si potranno aggiungere continuamente altri effetti e quindi aver un range continuo di manipolazione dell'immagine. Il nuovo Surface Mapping permette di mappare le immagini su nuove e numerose figure geometriche ad esempio una sfera e di animarla in tutte le risoluzioni di Amiga che in modo 29791 colori. Immaginate di vedere una sfera che ruota sul vostro monitor e nella stesso tempo l'immagine tridimensionale contenuta nella stessa si anima a sua volta. È supportata l'interfaccia AREXX quindi Videon può comunicare con altri vostri programmi. La versione 4.0 supporta i nuovi custom chip Amiga con palette maggiorata con la possibilità di digitalizzare a 256, 4096, 29971, 262000, su una palette di 16.000.000 colori in tutte le risoluzioni Amiga. Considerate bene che il software permette di creare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga con tutti i colori sopracitati. L. 379.000

### MAXIGEN

Broadcast con S VHS out, la regolazione di Contrasto e dei tre livelli RGB. Due uscite out per poter visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose. Banda passante 6 Mhz, 1 vpp, 75 ohm. Alimentazione 500 mA 12 V, alimentato esternamente. Complesivo di software Gen Title per titolazioni prodotto completamente italiano. Compatibile con tutta la serie Amiga. L. 199.000

### FLASH 24

Nuovo digitalizzatore in tempo reale per Amiga con tutte le caratteristiche del Videon 4.0, supporta il S VHS e salva in formato 1M RGB, digitalizza in tutte le risoluzioni Amiga con tutti i colori disponibili, supporta i nuovi standard grafici con più colori come Videon. Crea animazioni tridimensionali, può comunicare con altri programmi con l'interfaccia AREXX. Il software allegato è lo stesso usato dal Videon 4.0. Compatibile con tutta la serie Amiga. L. 739.000

### MICROGEN

Microgen plus, il genocod, per tutti con le caratteristiche semi professionali, tade professionale, inversione di chiave colore, cioè buio il colore di. Banda passante di 5.5 Mhz 1 vpp 75 ohm, RGB passante, alimentazione 100mA direttamente dal computer. Compatibile con tutti gli Amiga. Complesivo software GENTTLER. L. 369.000

### SYNTETIC SOUND

Questo prodotto completamente italiano è un campionatore stereo a 8 bit, qualità professionale e regolazione di livello entrata microfono, massima fedeltà, compreso di software Audio Master III per poter campionare con il vostro Amiga. Compatibile con tutta la serie Amiga. L. 179.000

Tutti i prodotti sono coperti da una garanzia di 24 mesi.  
Per informazioni telefonare a:

NEWTRONIC Tel. 0185/669005/669018, via del Carmelo 17/n. 16035 Rapallo (GE)

# DUNE

Diventare Imperatori di un pianeta non è mai stato così semplice, grazie alla soluzione di Dennis "G. T." Galletti di Pioltello (MI).

## UNO SGUARDO AL GIOCO

Per completare *Dune* dovrete gestire molto saggiamente le zone del pianeta sotto il vostro controllo. Prima di tutto dovrete estrarre la Spezia, in modo da riempire i vostri magazzini e passare alla seconda fase, di Addestramento militare, che vi permette di creare delle truppe militari efficienti e letali.

Infine, per strappare gli ultimi lembi di territorio agli Harkonnen dovrete con l'Ecologia, trasformare il deserto di Dune in una gigantesca valle. Ma naturalmente non è tutto così semplice...

## GIRANDO PER IL PALAZZO

All'inizio del gioco potrete accedere a circa metà del palazzo, dato che molte stanze sono nascoste. Quando vostra madre, Jessica, vi dirà che vuole fare un giro nel palazzo con voi, significa che state per scoprire una delle stanze segrete.



Nel Palazzo troverete il Duca Leto, vostro padre, che prima o poi si lancerà in una missione suicida (non potete impedirglielo in nessun modo). Jessica, che possiede dei poteri paranormali ed è in grado di trovare le stanze segrete del Palazzo e di dirvi quando è il momento di bere l'Acqua della Vita. Duncan Idaho, che si occupa delle spedizioni Imperiali di Spezia, Thufir Hawat, lo stratega del gruppo, e infine Gurney Halleck, l'istruttore militare e mediatore con i Fremen.

## I PRIMI CONTATTI CON I FREMEN

All'inizio del gioco scoprirete che ci sono solo tre caverne segnate sulla mappa di Dune. Dovrete visitarle tutte e tre e, seguendo i consigli di Gurney, visitare le caverne che di volta in volta vi vengono segnalate. Nella prima parte del gioco, in quasi tutte le caverne troverete dei Fremen, mentre nelle caverne più lontane potrete trovare dell'equipaggiamento abbandonato. Dopo aver visitato due o tre caverne, scoprirete che i Fremen e voi fedeli non possono estrarre la Spezia perché il loro territorio non è stato prospektato. Tornate allora dall'unico gruppo (la locazione può variare da una partita all'altra) che non aveva accettato di lavorare per voi e scoprirete che è l'unico team di prospektori. Scoprirete anche che per il momento nessun gruppo di Fremen si trasformerà in truppe militari, quindi sfruttate



questo periodo per estrarre più Spezia possibile (cercate di rimanere sui 4.000 kg giornalieri).

## LE SPEDIZIONI ALL'IMPERATORE

Prima o poi Jessica vi dirà che "sente" la presenza di una stanza segreta, ed effettivamente troverete con il suo aiuto la sala delle comunicazioni, con cui potrete mettervi in contatto con l'Imperatore Shaddam IV. Visitate spesso il palazzo (almeno una volta alla settimana) perché l'Imperatore pretende l'invio di un certo quantitativo di Spezia ogni 7-8 giorni.

Visitando una delle nove caverne, dovrete incontrare Harah, una Fremen che accetta di seguirvi. Tornati al Palazzo, Jessica dovrebbe avvertirvi di una nuova stanza segreta, che nasconde l'armeria del Palazzo. Thufir a quel punto vi dirà di cercare il capo militare dei Fremen, che potrete trovare solo grazie all'aiuto di Harah.

## LA PREPARAZIONE MILITARE

Una volta incontrato Stilgar, i Fremen accetteranno di lasciare la Spezia per diventare truppe militari. Convincete un terzo dei Fremen vostri alleati in truppe militari, e raggruppateli tutti nella stessa caverna (meglio se lontana dal confine). Portate in questa caverna Quincy che potrà accelerare il loro addestramento, rendendoli Esperti molto prima del normale.

In questa fase di passaggio, dovrete curare





sia i Fremeni addetti alla Spezia, mandando i prospectori a esplorare i territori appena scoperti e spostando gli estrattori dalle zone ormai aride, sia i Militari, cercando di trovare le armi, magari comandole nei vari villaggi dei contrabbandieri.

Ricordatevi inoltre di spedire regolarmente la Spezia all'Imperatore e di fornire appena possibile mietitrici e ornitopteri agli scavatori.

## CHIANI E L'ECOLOGIA

In questa parte dell'avventura (siete circa a metà) doveste aver già scoperto di avere potenti telepatici e di poter comunicare a distanza con i Fremmen. Ma cercate lo stesso di visitare tutti i gruppi, specie quelli militari, almeno una volta alla settimana, altrimenti la loro motivazione scenderà incoscientemente. Quando Harah vi chiede di riportarla nella sua grotta, esaudite subito la sua richiesta, perché state per conoscere la vo-

stra futura mogliettina. Infatti, una volta soli, Stigar vorrà farvi conoscere «mani» che, anche se all'inizio un po' titubante a seguirvi, si convincerà a stare al vostro fianco dopo aver passato una notte nel deserto da soli. Quando poi Thurfir vi propone anche di cercare un mezzo alternativo all'ornitoptero, Stigar vi insegnerà a chiamare e calcare i Vermini del deserto.

Jessica, infine, vi segnalerà la presenza di un'altra stanza segreta, la serra, prova evidente che Dune in passato non era desertico. Chani, convinta della vostra buona fede, vi porterà al cospetto del padre scienziato Liet Kynes, che sta cercando di reintrodurre la vegetazione sul pianeta utilizzando le Trippole d'Acqua e i Bulbi. A questo punto potete scegliere se seguire la via militare, e puntare tutto sul vostro esercito che comunque dovrebbe essere già abbastanza potente, oppure se dividere gli sforzi tra Truppe e Ecologia. Infatti, ogni volta che trasformate un territorio desertico in uno pieno di vegetazione, gli Harkonnen si ritirano e non lo attaccano più perché non c'è più Spezia.

Prima o poi salterà fuori che dei Fremeni si sono ammalati: l'unica in grado di curarli è Chani, che dovrete lasciare nella grotta. Gli Harkonnen la rapiranno, ma non preoccupatevi, perché vi venderete presto!

## LO SPIONAGGIO

## E I PRIMI COMBATTIMENTI

A questo punto dovreste avere in deposito almeno 60.000 Kg di Spezia, quindi potete concentrarvi sulle truppe piuttosto che sull'evacuazione. Mandate una delle vostre truppe Esperte in materia militare in missione di Spionaggio. e scoprirete una dopo l'altra le fortezze Harkonnen. Nel frattempo trasformate tutti i gruppi di Freeman in infanteria e iniziate il loro addestramento, tranne 5 o 6 gruppi che devono continuare a estrarre la Spezia. Quando troverete una fortezza abbastanza debole, come quella di Arrakeen-Tsyrmin a sud est, attaccatela con almeno tre truppe (che comunque devono essere armate almeno di pistole laser) e prendete l'equipaggiamento militare dei nemici. Quindi concentratevi sulle due fortezze a nord ovest del Palazzo, dove troverete le armi atomiche. Infine lanciatevi alla conquista delle altre due fortezze a est. Chani dovrebbe essere nella fortezza più a sud.

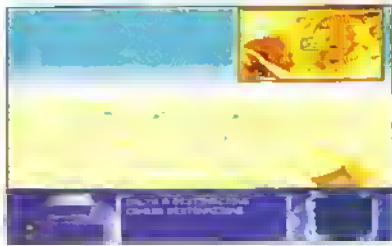
## L'ACQUA DELLA VITA

Scoprirete che in molte caverne esiste una trappola del vento che permette di raccogliere l'acqua trasportata dai monsoni. Non bevetela finché non lo permette Jessica! Infatti se la bevete con un carisma inferiore ad 331, vi ucciderà. In questa fase è molto importante tenere alto il morale della truppa: se dei militari perdono fiducia in voi, trasformateli in Ecologi e fategli costruire una Trappola del Vento. Quando è ultimata, ritrasformateli in militari e la loro motivazione sarà aumentata di circa il 20%.

## LA DISTRUZIONE DEGLI HARKONNEN

Quando rimarrà solo il Palazzo degli Harkonnen, Stilgar e Thurfir prepareranno il piano per assalire la loro potente fortezza. Dovete portare Thurfir, Jessica, Chani, Stilgar e Hamek nella caverna più vicina al Palazzo, e raggiungere circa 10.000 Fremen (a questo punto potete trasformarli tutti in militari) armati di atomiche.

Solo allora potrete attaccare con la probabilità di vincere il Palazzo dei vostri odiati nemici e, una volta conquistato, sarete dichiarati "Imperatore-Dio di Pune"!





# JOYSTICK

*fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

## ❖ PC COMPATIBILI ❖

| MiniTower/Desktop            | 286-20    | 386SX-25  | 386DX-25  | 386DX-33  | 486DX-33  | 486DX-33  |
|------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Cache                        | NO        | NO        | NO        | 64Kb      | 64Kb      | 256Kb     |
| Memoria RAM                  | 2Mb       | 4Mb       | 4Mb       | 4Mb       | 4Mb       | 4Mb       |
| Floppy 3 1/2 1 44Mb          | SI        | SI        | SI        | SI        | SI        | SI        |
| Floppy 5 1/4 1.2 Mb          | NO        | NO        | NO        | SI        | SI        | SI        |
| Hard Disk                    | 42Mb      | 42Mb      | 105Mb     | 130Mb     | 130Mb     | 200Mb     |
| Con. AT Bus Cache 2/8 Mb     | NO        | NO        | NO        | NO        | NO        | SI        |
| VGA 800x600 256K 16c.        | SI        | SI        | NO        | NO        | NO        | NO        |
| VGA 1024x768 1Mb 256C.       | NO        | NO        | SI        | SI        | SI        | NO        |
| VGA 1024x768 2 Mb NCR        | NO        | NO        | NO        | NO        | NO        | SI        |
| I/O 2S + 1P + 1G             | SI        | SI        | SI        | SI        | SI        | SI        |
| Mouse + tappetino            | SI        | SI        | SI        | SI        | SI        | SI        |
| Prezzo al Pubblico IVA incl. | 1.090.000 | 1.450.000 | 2.050.000 | 2.360.000 | 3.150.000 | 4.825.000 |

## ❖ A M I G A ❖

### AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI + joystick  
£ 650.000

### AMIGA 600

£ 699.000

Drive esterno £ 130.000

Genlock a partire da £ 298.000

Digitalizzatori

Espansioni di memoria

Tutto il software disponibile sul mercato

### STAMPANTI:

• NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

### ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER,  
AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI



# LEVE DI COMANDO

Per scegliere il joystick giusto tra le dozzine in circolazione bisognerebbe, in teoria, provarli "su strada" giocando diversi generi di giochi, ma quale rivenditore è disposto a farvi fare una prova simile? Niente paura, entra in scena K. I nostri smanettoni hanno provato per voi tutti i joystick su cui siamo riusciti a mettere le mani (cioè quelli che ci sono stati inviati su nostra gentile richiesta: quelli che mancano - l'esempio più eclatante è lo Speedking - non ci sono mai arrivati) per scoprire qual è il joystick adatto alle vostre esigenze.

Abbiamo quindi evidenziato quattro categorie di giudizio (con voto da 1 a 5) più un voto globale (in decimi). L'estetica è un'opinione puramente personale; la resistenza (ipotizzata) è basata sulla robustezza e sulla probabile durata di vita del joystick; la precisione indica la risposta ai comandi dati; la comodità valuta la facilità d'uso del tasto e l'ergonomia dell'impugnatura. Il voto globale non è una media dei 4 giudizi ma indica il livello di soddisfazione che si ricava dal prodotto.

I prezzi riportati sono quelli "suggeriti al pubblico", ma le variazioni possono essere notevoli da città a città, da negozio a negozio. Quindi guardatevi attorno per trovare il prezzo migliore.

## SUPREME Marpes

Se credete, come indica il suo nome, che sia il joystick supremo vi obbligate di grosso. A parte l'orribile colore e il tipo di plastica usata, è piuttosto fragile e di qualità dubbia anche se vanta ben 6 microswitch, 4 pulsanti ilia (2 sulla base e 2 sullo stick), e un'autofire posto sulle base. La maneggevolezza non è niente mala, ma bisogna rievare che i pulsanti di fuoco sono poco precisi e scomodi.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 5/10   |
| L.           | 35.000 |

## TOPSTAR Quickjoy/H.T.D.

Il joystick definitivo! Ecco il joystick che ha ricevuto il plauso unanime di tutta la redazione. Esteticamente parlando, il Topstar se la cava egregiamente con un look avveniristico, dovuto al fatto che la sua base è completamente trasparente. L'impugnatura del manico è ottimale, le ventose edariscono perfettamente e lo tengono ben fissato al tavolo, la sua robustezza è a prova di bomba, e la sua precisione eccezionale. Ho un unico rimprovero da fargli a riguardo il pulsante dell'Indica che è un attimino troppo piccolo e duro, il che potrebbe rivelarsi fonte di dolore dopo qualche ora di gioco.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 4      |
| Resistenza   | 5      |
| Precisione   | 5      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 10/10  |
| L.           | 55.000 |

## SUPERSHOT 2 Marpes

Tralasciamo i colori "lievemente appariscenti" che potrebbero anche piacerci (a noi no! NdR). Appena lo impugnate vi assalirà una strana (mica tanto!) sensazione di fragilità e di estrema scomodità. I pulsanti sulla base sono piuttosto molli e lenti alla risposta, e lo stick non è molto preciso. Da notare però la presenza di un'autofire. Un joystick economico!

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 2      |
| Resistenza   | 2      |
| Precisione   | 3      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 5/10   |
| L.           | 18.000 |

## SUPERSTAR Quickjoy/H.T.D.

Esteticamente abbastanza bello (trasparente) e molto simile al tipo di manopole che si trovano nei bar, questo joystick a microswitch a con autofire ha pulsanti di fuoco molto precisi, disposti sulla base, ma anche il difetto di un'altazze eccessiva che ne renda l'uso abbastanza scomodo. Peccato che non abbiano pensato a un pulsante per invertire i comandi, così da essere adatto anche ai mancini, come il suo collega Topstar.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 4      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 7/10   |
| L.           | 45.000 |

**Comprare un joystick è facile. Comprarne uno che non cada a pezzi o smetta di funzionare dopo una settimana di Project X è un altro discorso.**



## GIBLI LD 224

### Savage by Cabletronic

Totamente trasparente, è pieno zeppo di diodi che si accendono in funzione dell'azione compiuta (sparo, spostamento, ecc...). È fornito di 5 microswitch e di 4 pulsanti di fuoco, due sulla base, uno sullo stick da premere con l'indice e uno speciale da premere con il pollice. Un interruttore in cima alla manopola permette di scegliere la funzione del tasto speciale (autofire, normale o modo decathlon). Nel modo decathlon, mentre il tasto viene premuto, il joystick reagisce come se andasse a destra, mentre quando viene rilasciato va a sinistra (molto pratico ma chi ci gioca ancora a Decathlon?). Per il resto è piuttosto fragile, ma abbastanza preciso.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 4      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 7/10   |
| L.           | 40.000 |

## SIGMA RAY

### Logic 3/Leader

Dal design piuttosto originale, questa manopola a cloche è molto precisa ed ergonomica. Si tiene con una mano sola con la quale potete raggiungere molto facilmente i tre pulsanti di fuoco (con l'indice e il pollice) e il commutatore autofire. È abbastanza robusto e piacevole da maneggiare. Un buon joystick.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 8/10   |
| L.           | 39.900 |



## BEP BOP

### FlashFire/G.P. Elettronica

Nel più puro stile "manopola da bar", è composto da una base rettangolare su ventosa, di uno stick a pallina piantato nel bel mezzo e di un pulsante di fuoco sulla sinistra. L'ergonomia generale non è niente male, anche se si sarebbe potuto aggiungere un altro tasto fire e destra per i mancini. Grazie ai suoi microswitch si è rivelato di un'ottima precisione e resistenza durante i test. Uno dei migliori!

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 8/10   |
| L.           | 25.000 |

## JUNIOR

### Marpes

Cosa posso dirvi su questo joystick a 6 microswitch se non che è di dimensioni molto ridotte e abbastanza maneggevole? La manopola è ergonomica e tornita di due tasti di fuoco accessibili con l'indice e il pollice (magari anche con l'alluce se si è acrobati). Le sue dimensioni ridotte gli permettono di stare anche sull'angolo di un tavolino ma purtroppo non di tenerlo in mano facilmente. Per il resto se la cava egregiamente anche se è un po' fragile.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 2      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 6/10   |
| L.           | 12.000 |

## FLASHFIRE SUPERSPEEDY

### (microswitch)

FlashFire/G.P. Elettronica

Presenta lo stesso look dell'ormai famosissimo Quickshot, e ne riprende anche il concetto ma con l'aggiunta di 5 microswitch. È piuttosto preciso anche se lo stick ha una corsa troppo lunga, e possiede tre pulsanti di fuoco (due sullo stick a contatto normale, e uno sulla base a microswitch). Un po' troppo leggero per i miei gusti e troppo rudimentale.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 6/10   |
| L.           | 25.000 |

## ALBATROSS BALL 2

### Alberici

Uno dei miei preferiti. Per molti versi assomiglia al Bep Bop, ma è adatto anche a persone mancine. Si presenta come una base rettangolare con uno stick centrale a pallina e due pulsanti di fuoco (uno a sinistra e l'altro a destra). Non è dotato di autofire ma bisogna dire che i pulsanti di fuoco a microswitch sono molto comodi e rapidi. La manopola è molto sensibile e risponde prontamente ai comandi senza essere per questo rigida.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 5      |
| Precisione   | 5      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 8/10   |
| L.           | 35.000 |



# LEVE DI COMANDO

## MINI BAR Alberici

Il joystick a microswitch per PC da veri professionisti. Il migliore in circolazione, adatto a qualsiasi tipo di gioco, soprattutto per quelli d'azione che vi hanno fatto distruggere tante di quelle manopole da mandarvi in bancarotta! Si presenta come una specie di mattone molto robusto e abbastanza pesante (quindi molto stabile), sormontato da uno stick a microswitch di ottima qualità e precisione, e di due pulsanti fire molto comodi ed efficienti. Se riuscite a romperlo avete proprie una mano da elefante. Il non plus ultra!

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 4      |
| Resistenza   | 5      |
| Precisione   | 5      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 10/10  |
| L.           | 60.000 |

## JETFIGHTER Quickjoy/H.T.D.

Uno dei migliori, al quale avrei dato un bel 10 se fosse stato un po' più resistente. L'ergonomia è sensazionale e la sua precisione fantastica. Il manico si impugna benissimo e tutti i pulsanti sono accessibili molto comodamente con una sola mano. L'autofire, regolabile in velocità, è uno dei pulsanti di fuoco si raggiungono con il pollice, mentre il secondo si raggiunge con l'indice. Il "must" per la simulazioni, gli sparatutto e i giochi di precisione, come quelli di calcio.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 5      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 5      |
| Comodità     | 5      |
| Voto Globale | 9/10   |
| L.           | 35.000 |

## MEGASTAR Quickjoy/H.T.D.

Trasparente e piuttosto imponente, è dotato di un autofire, di tre pulsanti da fuoco sulla base e di un interruttore per invertire i comandi per i mancini. È molto robusto e se non fossa per il suo stick troppo rigido o per i suoi pulsanti un po' duri sarebbe sicuramente il joystick perfetto (magari col tempo si ammorbidiscono!). Se voiste un joystick robusto che vi duri tutta la vita questo fa per per voi.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 4      |
| Resistenza   | 5      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 8/10   |
| L.           | 65.000 |

## 9000 LIGHT Marpes

Non ha niente di eccezionale ma è molto robusto e si tiene abbastanza bene in mano, anche se potete posarlo sul tavolo. Soffre però di un'eccessiva rigidità dello stick che può provocare crampi dopo qualche minuto di gioco (specialmente al giocatore accaniti di *Sensible Soccer!!!*). Sulla base sono presenti dei LED che si accendono ad ogni spostamento e anche un interruttore per l'autofire che si raggiunge un po' scomodamente sotto la base.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 7/10   |
| L.           | 40.000 |

## SV202 Quickjoy/H.T.D.

Piuttosto piccolo e con un look simile ai primi joystick disponibili per PC (e Apple!!!), si è rivelato molto comodo da tenere in mano e da dirigere, con uno stick preciso e affidabile. È completo di due pulsanti di fuoco a microswitch (uno sullo stick e l'altro sulla base) e di un commutatore autofire (il che è piuttosto insolito!).

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 2      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto globale | 7/10   |
| L.           | 36.000 |



## FLASHFIRE

Flashfire/ G.P. Elettronica

**D**ecisamente innovativo e ultra-piatto con il suo sistema di tasti a sfioramento. Naturalmente in termini di robustezza non ha rivali in quanto non vi sono parti meccaniche. Si presenta come il joystick di una console con 4 tasti direzionali (le diagonali si ottengono sfiorando due tasti insieme!) e due di fuoco (uno con l'autofire). Ci vorrà una bella dose di pazienza per abituarsi e sicuramente non lo troverete comodo come un vero joystick. Si rivela però ottimo per certi giochi che non necessitano di movimenti estremamente precisi come Lotus II, Jaguar e altri del genere. Facile da portarsi in giro per le sue dimensioni ridotte (lo potete mettere in tasca!) e ideale per chi deva (!?) sempre portarsi un joystick in giro.

|              |          |
|--------------|----------|
| Estetica     | 3        |
| Resistenza   | 5 e lode |
| Precisione   | 1        |
| Comodità     | 3        |
| Voto globale | 6/10     |
| L.           | 15.000   |

## SUPERBOARD

Quickjoy/ H.T.D.

Senza dubbio il joystick più completo della serie Quickjoy. Ha tutto: una manopola ergonomica, un autofire a velocità regolabile, 10 microswitch molto resistenti, un cronometro (non sto scherzando!), 6 pulsanti di fuoco (2 sulla manopola, 2 a sinistra della base e 2 a destra, tutti escludibili). Di dimensioni piuttosto ingombranti, è più un giocattolo che un vero joystick (in effetti assomiglia di più al cockpit di un caccia). Durante i nostri test se l'è cavata benino e tutto sommato è un buon prodotto.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 2      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto globale | 8/10   |
| L.           | 39.000 |



## BIG JOY PC

Marpes

Ecco un altro joystick stile cloche di aereo con 4 pulsanti di fuoco a micro-switch (2 sulla base e 2 sullo stick). Molto buono per qualsiasi tipo di simulazione, si rivelerà (come al solito!) un handicap per i giochi di azione (che per PC sono ancora pochi, ricordiamolo!). I potenziometri per regolare il joystick sono comodamente accessibili ed è notevole la presenza di un autofire.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 3      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 7/10   |
| L.           | 60.000 |

## STANDARD

Marpes

È vero che costa soltanto 10.000 lire (prezzo suggerito, mi raccomando), ma, ad essera sinceri, non lo accetterei neanche se me lo regalassero! È troppo piccolo, s'impugna male, non è abbastanza stabile, è di scarsa precisione e (probabilmente) di pessima resistenza.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 2      |
| Resistenza   | 2      |
| Precisione   | 1      |
| Comodità     | 2      |
| Voto Globale | 3/10   |
| L.           | 10.000 |

## Q J I TURBO

Quickjoy/H.T.D.

Uno dei più semplici di tutta la gamma Quickjoy. Con un look nero e sobrio stile "cloche" di aereo è dotato di 6 micro-switch. È piuttosto fragile e, a causa della sua base troppo piccola, abbastanza instabile.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 7/10   |
| L.           | 18.000 |

# LEVE DI COMANDO

## FOOTPEDAL QuickJoy/H.T.D.

Più che di joystick dovremmo parlare di accessorio. Infatti, il Footpedal va a completare il vostro joystick, sostituendo certi comandi delle manopole e attribuendoli ai vari pedali a vostro piacimento tramite cinque interruttori (4 direzionali+1 di fuoco). Se all'inizio sarà un po' sconcertante usare anche i piedi per giocare, poco dopo scoprirete le gioie della vera guida a casa vostra. Provate a giocare a Lotus III, Jaguar o addirittura Gran Prix... Impazzirete!!!

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 4      |
| Resistenza   | 5      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 9/10   |
| L.           | 65.000 |

## FLASHFIRE (autofire) G.P. Elettronica

Identico al suo fratello ma senza microswitch, è di pessima resistenza (sembra uno di quei vecchi Quickshot di tanti anni fa!). Presente però, a differenza del suo fratello maggiore, un autofire sulla base.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 2      |
| Precisione   | 3      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 5/10   |
| L.           | 15.000 |

## COMMAND CONTROL Wico

Uno dei rari joystick senza microswitch di ottima qualità. Si presenta con una base quadrata sormontata da una manopola lunga ma non ergonomica. Sono presenti due pulsanti di fuoco (escludibili individualmente tramite un interruttore), uno sulla base e l'altro in cima allo stick. Si è rivelata molto precisa e piacevole da maneggiare.

|              |               |
|--------------|---------------|
| Estetica     | 3             |
| Resistenza   | 5             |
| Precisione   | 5             |
| Comodità     | 4             |
| Voto Globale | 8/10          |
| L.           | non pervenuto |

## SWITCH JOYSTICK Advanced Gravis/Logitech

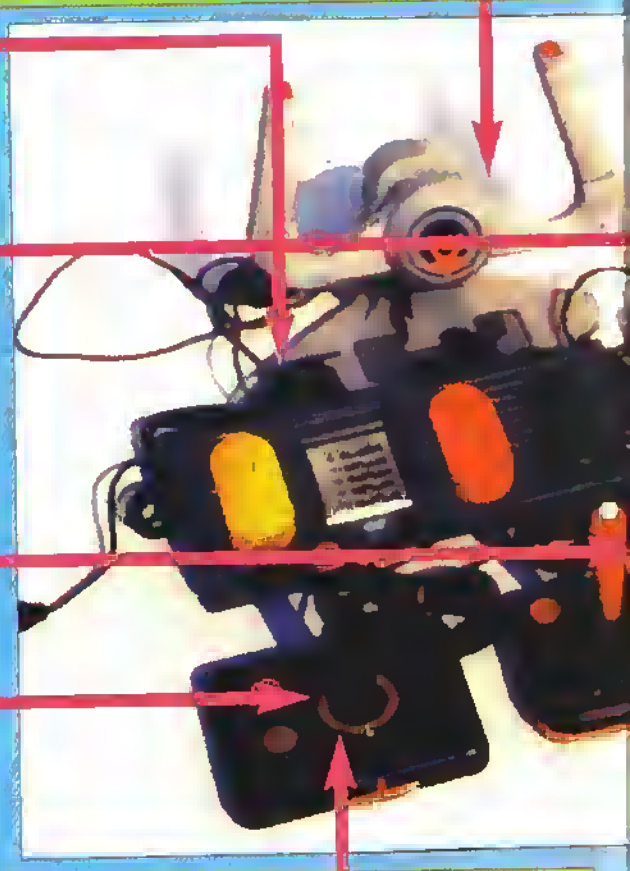
Occlusamente uno dei peggiori joystick che mi sia capitato di provare. Anche se la sua larga base permette di appoggiarlo bene sulle ginocchia o sul tavolo, e dispone di una specie di rotella gigante che permette di regolare la sensibilità, è decisamente pessimo. Lo stick non è per niente preciso e i 3 pulsanti di fuoco (tutti muniti di autofire regolabile in velocità) non sono affatto affidabili. Dimenticatelo, se lo merita!

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 2      |
| Precisione   | 2      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 5/10   |
| L.           | 53.500 |

## NAVIGATOR Marpes

Se cercate un joystick per i vostri simulatori di volo o un volante per i vostri giochi di corsa, questo fa per voi (se ci mettete, come abbiamo fatto noi, anche il Footpedal, vedrete che sensazioni. Aggiungeteci un ventilatore sopra il monitor e il quadro sarà completo!!!). Assomiglia ai comandi di un Boeing 747 ed è fornito di 2 pulsanti di fuoco (uno da ogni parte del manico) o di un autofire regolabile. Se pensato però di usarlo per uno sport tutto o per giocare al calcio, lasciate perdere. Questo joystick è tutto tranne che madre-precisione. La resistenza non è male (pensate che l'abbiamo anche lasciato tre giorni fuori sotto la pioggia e funziona ancora, ma non provateci anche voi!!!) e l'ergonomia molto buona. Se siete un amante dei simulatori, beh... prendetelo seriamente in considerazione.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 4      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 1      |
| Comodità     | 5      |
| Voto Globale | 7/10   |
| L.           | 60.000 |



## ANALOGIC JOYSTICK Advanced Gravis

Decisamente uno dei peggiori joystick che mi sia capitato di provare. Soffre degli stessi difetti del suo omonimo per Amiga. La sua larga base permette di appoggiarlo bene sulle ginocchia o sul tavolo. Una specie di rotella gigante vi permette di regolare la sua sensibilità. Lo stick non è preciso e i 3 pulsanti di fuoco (tutti muniti di autofire regolabile in velocità) non sono affatto affidabili. Dimenticatelo, se lo merita!

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 2      |
| Precisione   | 2      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 5/10   |
| L.           | 74.000 |



## SUPERCHARGER Quickjoy/H.T.D.

Dal design piuttosto banale, questa manopola a cloche è molto precisa ed ergonomica. La sua versatilità lo rende idoneo a qualsiasi tipo di gioco anche se dovrete stare attenti alla sua apparente fragilità. È fornito anche di un autofila e di un commutatore per i rari possessori di CPC464 (esistono ancora?).

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 7/10   |
| L.           | 23.000 |

## FLIGHTSTICK CH. Products

La sua larga base piatta gli dà un'ottima stabilità. Risponde molto bene, dispone di 2 pulsanti di fuoco (uno in cima, l'altro come grilletto) a microswitch molto gradevoli, a di potenziometri molto precisi nella regolazione. Complessivamente, è ciò che di meglio si può trovare nel campo del joystick a potenziometri.

|              |               |
|--------------|---------------|
| Estetica     | 4             |
| Resistenza   | 3             |
| Precisione   | 4             |
| Comodità     | 5             |
| Voto Globale | 8/10          |
| L.           | non pervenuto |

## RAMBO II Savage by Cabletronic

Identico al suo fratello Ghibli ma di color nero e senza diodi.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 3      |
| Resistenza   | 3      |
| Precisione   | 4      |
| Comodità     | 4      |
| Voto Globale | 6/10   |
| L.           | 30.000 |

## SUPER DECKJOY Marpes

Ha un design che ricorda da vicino le manopole da bar con il suo stick e pallina e la sua larga base che gli permette di collocarlo comodamente sulle ginocchia. Possiede 4 pulsanti di fuoco (2 a sinistra e 2 a destra) con LED luminosi, un autofila a velocità regolabile, e un cavo di collegamento lungo ben 3 metri. Peccato che la qualità non rimanga su questi livelli anche nella precisione, che è piuttosto scarsa.

|              |        |
|--------------|--------|
| Estetica     | 2      |
| Resistenza   | 4      |
| Precisione   | 3      |
| Comodità     | 3      |
| Voto Globale | 6/10   |
| L.           | 40.000 |

## NOTA BENE

*I test dei joystick per Amiga sono stati effettuati su Sensible Soccer, Lotus Turbo Esprit Challenge 2 e Project X. I joystick per PC sono stati testati su Wing Commander II e Another World.*

# BOX

Aaaayeah!!!

Molti si chiedono se ci divertiamo oggi come "allora". Alcuni dicono di più, altri di meno, altri se ne fregano e continuano a giocare. Probabilmente pensare troppo è dannatamente sbagliato. Uno rischia di perdere il contatto con la materialità. Si parla di videogiochi, ma non si gioca più, veramente. È ammirevole interrogarsi sulla funzione del videodivertimento, ma quando si abbandona il joystick in favore del concetto si rischia di commettere un errore logico: assolutizzare il videogioco, estrapolarlo dalla realtà e attribuirgli significati estremamente amplificati, che non gli convengono.

Si rischia di cadere nel paradosso senza possibilità d'uscita, tutti i punti di riferimento vengono a mancare e tutti sembrano aver ragione, anche sostenendo le teorie più campate per aria. E allora torniamo un po' con i piedi per terra, anzi, con le mani sulla "barra di comando". Se negli ultimi mesi abbiamo ricreato il mondo videoludico come prodotto della nostra mente, ora è necessario tornare ad impegnarsi attivamente nel concreto: con dottrine videoludiche e con parole estremamente ricercate si può stupire l'uditorio, ma non si supera il mostro finale del quinto livello. Le idee non entrano nel floppy, le nostre considerazioni non si sostituiscono allo sprite principale e, d'altro canto, si utilizza la penna e non il joystick per scrivere una lettera. Il rischio è dimenticare l'aspetto di un videogioco e, peggio ancora, dimenticarsi che cosa sia il divertimento.

Morale della favola: torniamo a giocare, vi va?

## NOTA BENE

Mi scuso con Pietro Citarella, per aver confuso il suo cognome con Citavalla. Non te la prendere, quando ZZAP! pubblicò la mia prima lettera, l'addetto alla rubrica Posta riuscì a deformare il mio nome da Matteo Bittanti a Marco Bittan!, e sì che era scritto a macchina! Comunque, non facciamone un dramma, ok? L'autore delle vignette apparse sul numero di settembre è il bravissimo Andrea "Bass" Tito, chitarrista heavy dei Nemesis: è da mesi che mi riproponevo di ringraziarlo e puntualmente me ne dimenticavo... Ultima nota: su K di Ottobre, il libro di Gibson e Sterling del quale parla Albini a pagina 24 non è *La Macchina della Verità*, bensì *La macchina della Realtà*. Lapsus freudiano. Possiamo procedere.

## CRACKED BY BARBANERA

Hello MBF,

torno a scriverti per esprimere qualche considerazione sulla pirateria. Non dubio se sono un pirata o un "originalista convinto" per non compromettere l'obiettività con cui tu ed i lettori leggerete la lettera: innanzitutto dal tono di alcune lettere, leggi Sid Justice & Mak The Panda, mi è parso di capire che molti considerino il fenomeno della pirateria limitato solo all'Amiga, cosa che non potrebbe essere più falsa. Forse il fenomeno è più evidente nel mercato Amiga, ma pensate, uscendo dal campo dei videogames, a quante copie illegali di *James Bond 007* di *Clint Eastwood* esistono. Forse esagerate? Chiusa questa premessa, passiamo ad argomenti meno pertinenti. Nel numero 40 affermi che le software house stanno abbandonando gli home computer, ed in particolare il mercato Amiga, a favore delle console a causa della pirateria. Innanzitutto premetto che non credo che questa sia l'unica ragione di questo tipo di politica e non credo nemmeno che questa sia una grande idea da parte delle software house per i motivi che ora esporrò:

1) In genere il pirata medio acquista giochi originali quando ne vale la pena, molti dei miei conoscenti pirati italiani acquistano *Fr G P o Populous II*, per fare un esempio. Certo invece di 5 o 6 giochi all'anno, ne compreranno un paio o anche meno, ma se tieni conto del fatto che i pirati sono il quadruplo di coloro che comprano originali, notevolmente questi (sintetico, nella media) fanno arrivare un bel po' di soldoni nelle tasche dei programmatori, e non puoi dire che senza pirateria tutti comprenderebbero originali, perché i videogiochi diventerebbero un numero troppo esiguo per poter sostituirli, qualche grandine alle case software.

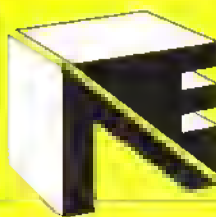
2) Quando (per rispondere al "6 Verticale") tutte le software house passeranno alle console le associazioni di cracking decideranno di cambiare mercato e si metteranno a piratare esultare stroncheranno e di nascere la rivista della "reca e paschina Ocean che si occupa solo di console", permettendo così a coloro che stavano guardando il raccoglitore chiedendosi se ne era valsa la pena di riempire un altro raccoglitore con le cartucce al posto dei dischetti: le console si diffonderanno immediatamente a causa della pirateria e le software house saranno più riciccate di prima. E quando si passerà al CD o alla realtà virtuale sarà ancora la pirateria a vincere; i ladri hanno sempre vinto nel corso della storia e questo non serve a giustificare le azioni dei pirati, è solo un dato di fatto.

Passando ad altre argomentazioni, sembra che ci sia ancora qualche illuso (Patrick Karlson) che spera che senza pirateria i prezzi diminuiranno. Io non ci credo perché, come fa razionalmente osservare "Zak" Moretto, i programmatori fanno tutto per soldi e non certo per farti divertire (ma non "fanno" i soldi se non ci divertono! NdMBF). Anche se ciò fosse vero, la pirateria è nata a causa dei prezzi alti. Più si alzano i prezzi, più si duplicano dischetti e più si pirata, più si alzano i prezzi, finendo così in un interminabile circolo vizioso. Anzi, per capire la vedo io, i prezzi potrebbero solo aumentare, visto che senza i pirati a fare concorrenza (più o meno leale), le ditte produttrici di giochi imporrebbero i prezzi da loro voluti.

Terminiamo la lettera con l'ultimo argomento (non vi vorrei annoiare): i giochi scadenti, un'altra causa della pirateria. Questa volta mi trovate abbastanza d'accordo, anche se credo che valgano le stesse argomentazioni espresse prima. Ecco cosa succede: uno compra un gioco che, causa le scarse emera-



Aperta anche  
il Sabato  
Orari:  
9.00 - 12.30  
15.00 - 19.00



# NEWEL<sup>®</sup> srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 21090 (02) 33000035 (2 linee r.a.)  
**UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI**  
**02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

**Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato. NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE**

## VIDEO BACKUP L. 88.000

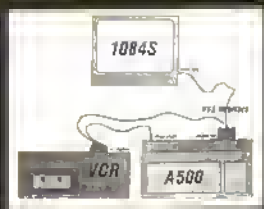
### VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

**Software  
e manuale  
in italiano!**

**VERSIONE  
INTEGRALE  
35 PAGINE**

**DISPONIBILE**



**NOVITÀ!**

## KICKSTART 1.3 L. 79.000

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

## KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600 L. 89.000

Nuova scheda per A600. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

## KICKSTART 2.0 AUTOMATICO L. 89.000

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

## SPECIALE GENLOCK

### PAL GENLOCK 3.0 L. 279.000

Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con lader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

### SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz, 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie) con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

## OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| 512 K PER A500 E A500 PLUS     | L. 59.000  |
| 512 K + CLOCK PER A500         | L. 69.000  |
| 1,5 Mb + CLOCK PER A500        | L. 179.000 |
| 2 Mb + CLOCK PER A500          | L. 279.000 |
| 1 Mb PER A500 PLUS             | L. 119.000 |
| 2 Mb ESTERNA PER A1000         | L. 390.000 |
| 2 Mb ESPANDIBILE A 8 PER A2000 | L. 350.000 |
| ESPANSIONI ESTERNE SUPRA       | L. 390.000 |
| 2 Mb espandibile fino a 8 Mb   |            |

## Trackball L. 99.000

Trackball senza fili per tutti gli Amiga.

## 220 - PROTECTOR L. 59.000

Multipresa a 8 spine, consigliata da tutte le principali case di computer, previene guasti accidentali, sbalzi di corrente, ecc. La Multipresa è dotata di interruttore luminoso e protect switch. Indispensabile!

## SUPER TELEVIDEO L. 149.000

Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinnotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

## AMIGA MOUSE SELECTOR L. 29.000

Permette di collegare mouse e joystick contemporaneamente e selezionare quello che si vuole usare, senza staccare ogni volta il mouse.

## MODEM "SMART SPEED"

### SMART SPEED 2400 L. 149.000

Esterno RS232 300-1200-2400

### SMART SPEED 2400 V23 L. 199.000

Esterno RS232 300-1200-2400 + Videotel

### SMART SPEED 2400 PLUS L. 249.000

Esterno RS232 300-1200-2400 con MNP5 e V42bis

### SMART SPEED FAXMODEM L. 279.000

Esterno RS232 300-1200-2400 con software per fax e telecomunicazioni

### SMART SPEED FAXMODEM V32BIS L. 349.000

Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400 Baud con correzione di errore MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud, se collegati ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600 Baud

### SMART SPEED FAXMODEM PLUS L. 749.000

Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400-4800-9600-12000-14400 Baud con correzione di errore MNP e V42 con compressione dati MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud se collegati ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600-12000-14400 Baud

**Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.**

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari



provocate dalla pirateria, è di qualità scadente. Il videogiocatore, deluso, decide che non è il caso di spendere soldi per un gioco che non sia un K-gioco e comincia a copiare i dischi. I giochi si fanno di qualità ancora più scarsa e i pirati aumentano. Se ci fossero solo giochi tipo Civilization o Sensible Soccer i pirati sarebbero molti di meno per il semplice fatto che i soldi spesi sarebbero comunque un buon investimento.

Forse, e ripeto forse, è il caso di cominciare a chiedersi se non stiamo confondendo le cause con gli effetti.

E per finire se un pirata vuole usare o meno il trainer, penso che siano affari suoi.

Andrea "The Hitman" Falsa

Per la soluzione di K di Monkey Island e carnata, nella versione Amiga, almeno. Gli o si da spostate (nella fortezza di Le Chuck) sono i pirati ne di ogni alto, e cioè: Costola-Biacco-Testa. Camba-Anca-Biacco. Costola-Biacco-Anca. Testa-Costola-Camba.

Non ha mai sostenuto che il fenomeno delle copie illegali fosse limitato al mercato Amiga, né tantomeno che la pirateria sia la sola ed unica causa che sta spingendo le software house od essa indirizzi verso altri mercati (leggi console e PC), ma, in questo secondo caso, è sicuramente uno delle premesse.

Non amo ripetervi, ma forse a non tutti è chiaro che grazie ad una pirateria a livello console e quindi a PC, o comunque molto meno incisiva di quella del mercato computer - gli sviluppatori di giochi riescono a vendere, in proporzione, più giochi e quindi ad incrementare i guadagni.

Dove non vi sono guadagni, il mercato muore.

Riguardo al primo punto della lettera, le tue argomentazioni sono troppo parziali e non aggiunte posso affermare di conoscere decine di pirati che non hanno mai comprato un solo originale, i quali certamente non "fanno arrivare un bel po' di soldoni nelle tasche dei programmatori", per utilizzare la tua espressione. In ogni caso, un settore economico non può sopravvivere affidandosi ad acquisti sporadici ed occasionali.

Cosa intendi poi, att "non può dirci che senza pirateria tutti comprerebbero originali perché i videogiocatori diventerebbero un numero troppo esiguo"? Nella remota eventualità che scomparisse la pirateria, al videogiocatore si presenterebbe una duplice possibilità: o rimpio un originale, o non gioca. Premesso che è nell'interesse delle software house vendere il maggior numero di programmi, se il numero dei videogiocatori decidesse di non comprare più giochi, sarebbe più che sensato aspettarsi una riduzione dei prezzi, per evitare il collasso del mercato, non pensi? Basic economy. Passando alla tua seconda osservazione, mi limito a replicare che alle ormai di pirateria a livello console dei pirati, corrispondono quelle repressive di Sega e Nintendo che, al contrario delle software house, hanno poteri molto più ampi: numerosi importatori inglesi di back-up (strumenti provenienti da Taiwan o Hong Kong che per mettere la copia da cartuccia a disco) sono stati sanzionati con multe salatissime e la stessa successiva sia quella di stroncare le banche dati che smerciano software corsari. Le leggi inglesi tutelano i diritti molto più di quelle italiane, e con l'avvicinarsi dell'unificazione europea è probabile che verranno prese a modello per tutti.

Non solo, è più facile "proteggere" le cartucce con chip e filtri che rendono la protezione così complessa (e costosa) da parte del pirata da renderla sconsigliata. Uno cartuccia non è un disco... E, l'ho già detto nel neonato settore videoludico dei CD games, non si ripeterà ciò che è avvenuto in quello degli hi-fi: la Sony ha creato un filtro digitale per il Dat (sistema audio digitale

elaborato nel 1988 e da pochi mesi disponibile sul mercato) in grado di rendere i nastri registrati grazie a questa nuova tecnologia incopiabili o comunque riproducibili solo con una spesa eccessiva. La chiave è questo, dal momento che il pirata non è un tipo romantico, ma più semplicemente un individuo che rivende il lavoro altrui a prezzo ridotto, l'unico modo per limitarne l'incidenza è combatterlo con le sue stesse armi. Come? Elaborando sistemi di protezione hardware variabili e sofisticati, così da costringere il pirata e detronico ad utilizzare sistemi troppo costosi per riuscire a eluderli tutti, e che non si potrebbe permettere se non incrementando a sua volta i prezzi dei giochi coperti, pena il bilancio in rosso. Il pirata poi sarebbe costretto ad utilizzare strumenti sempre diversi per affrontare protezioni sempre differenti: insostenibile! Se a ciò corrispondesse una ragionevole riduzione dei prezzi degli originali, l'utente sarebbe in voglia di comprare solo questi ultimi.

In riferimento ai giochi scadenti come causa della pirateria, mi sembra che l'unico a confonderci "causa ed effetto" sia proprio tu, anche alla luce della spiegazione che hai dato poche righe sopra e che non mi convince affatto. "Il giocatore deluso, decide che non è il caso di spendere soldi per un gioco che non sia un K-gioco e comincia a copiare i dischi". Se si limitasse a comprare solo originali di qualità (e non i titoli che non ha la possibilità di discernere in anticipo tali giochi dalle biondate, perché il compito lo svolge mensilmente la rivista che stai leggendo adesso), il fenomeno pirateria sarebbe senz'altro meno grave e avremmo giochi di qualità più elevati. Utopia o ingenuità? Nessuna delle due: la pirateria è negativa, e sopportarla umersa.

## TRAINED BY CAPTAIN HOOK

Caro MBF,

non sono solito scrivere alla Posta di qualche rivista. Normalmente mi limito a leggere le lettere degli altri, a commentarle fra me e me, pensando a come è stato profondo quello o a quanto è stupido quest'altro, perché la rubrica posta delle riviste in genere è inutile e superficiale.

Tutte le Poste tranne una: la vostra, una rivista in cui, invece di dibattere sui videogiochi, si discute sull'essenza stessa dell'anima umana, sui nostri istinti più biechi ed i nostri desideri inconsci. Per questo motivo ho deciso di scrivere per la prima volta quello che penso su un argomento.

Per capire ciò che ti dirò, devi sapere che sono nel mondo del divertimento elettronico da almeno dieci anni. Sono passato per tutti i computer più gloriosi della storia dell'elettronica, e non ho intenzione di fermarmi.

Nei vari numeri della Posta ho notato tante lettere (tra cui quella di Sid Justice & Mak the Panda del numero di settembre ed altre in numeri precedenti di cui non ricordo il nome e che non mi va di cercare) che riguardavano l'argomento della pirateria. Da tutte queste lettere non traspare altro che un'ignoranza totale sul mondo della pirateria e sulla situazione del nostro paese.

Tralasciando le opinioni dei ragazzini di dodici, sedici anni, che non possono esporre opinioni di alcun genere, non perché siano stupidi, ma perché manca loro l'esperienza necessaria per farlo, non pensavo di poter vedere lettere come quella sopra citata dell'ultimo numero di K. Speto per gli autori che il loro scopo fosse soltanto una stupida presa in giro, perché altrimenti, se pensano davvero che la pirateria sia soltanto come l'hanno descritta, allora non hanno capito proprio niente.

Se si trattasse soltanto di questo, i pirati non farebbero paura

a nessuno. Nessuno si spaventerebbe di fronte ad un bambino che gioca soltanto con i trainer per finire un gioco, perché gli interessa soltanto vedere la grafica o perché tanto ne ha cinquecento.

È soltanto un bambino stupido, come ce ne sono tanti e che non possiamo certamente cambiare. In fondo lo è buona parte della popolazione italiana.

No, non è questa l'immagine vera del pirata, o meglio, di chi usufruisce di giochi pirati, che, secondo la legge italiana, non è punibile.

Faccio un esempio, perché mi viene più facile spiegare la situazione. Prendiamo un mazzo di giochi come Ultima V7 (per l'oppo non posso considerare l'ultima VI perché ha un Amiga); nella confezione troviamo, oltre ai dischetti van del gioco, un Compendium con le istruzioni, la descrizione dei mostri e delle magie, ed un alfabeto per decifrare il carattere unico. Poi troviamo una pietra (ovvero, credo, ma posso sbagliare) che rappresenta l'"Orb of the Moon" trovato dall'Avatar nel giardino di casa, ed una mappa - si tratta in caratteri ruvidi, da decifrare tramite l'alfabeto nel Compendium. Tutte ciò che è contenuto nella confezione originale, a parte la pietra, forse, deve considerarsi essenziale per poter giocare.

Vediamo invece cosa potete e inmediate copiato del vostro pirata di fiducia: a diecimila lire a disco potete avere il gioco perfettamente funzionante dall'inizio alla fine, per giunta spiritello. Ossia, quando all'inizio Lord British vi chiede di inserire una parola riguardante la descrizione dei mostri che c'è nel Compendium, potete sapere ciò che volete. Con altre 2 mila lire, invece, vi portate a casa un disco con i manuali, con tanto di quattro immagini IFF digitalizzate della mappa, perfettamente chiare e leggibili, con l'unico difetto di essere in bianco e nero, ma ovviamente stampabili facilmente con una qualsiasi stampante ad aghi, e comunque facilmente consultabili. Se poi avete la sfortuna di conoscerne un pirata che non sa fare il suo "lavoro", potete rivolgervi ad una delle usinate di Bbs presenti in tutto il territorio e che sono quasi sempre ben fornite di manuali di qualsiasi genere: dai giochi ai programmi di grafica ed animazione fino al word processing. Basti dire che ho rimediato senza difficoltà tanto il manuale dell'Immaginazione quanto quello di Railroad Tycoon, e dal momento che ho potuto confrontarli, posso garantirvi che sono identici. C'è anche un'ultima cosa. Un qualsiasi pirata che si rispetti, non riempie i dischetti di virus, come molti sembrano credere, anzi li controlla e li protegge, perché negli affari la tecnica giusta è sempre quella di vendere merce funzionante ed affidabile, perché il cliente deve sempre essere soddisfatto. Con questo non voglio certo elogiare i pirati, anzi, anzi li detesto con tutto il cuore, e sogno sempre, nella mia utopia privata, che vengano tutti puniti come meritano. Il mio scopo era soltanto fornire un quadro veramente chiaro e fedele della situazione, per far capire che, nonostante le nuove leggi, nonostante i vari negozi da voi citati che avrebbero ricevuto multe di decine di milioni, il problema della pirateria sta via via aggravandosi in maniera esponenziale, perché mentre prima fare il pirata era una bravata, adesso è un "lavoro". E non vorrei vedere lettere in risposta a queste che mi accusano di essere anglista e che la situazione per PC è tale e quale. Solo dei bambini imaturi lo farebbero, perché la situazione per PC è tale e quale. Un disco da 1.44 costa quattro mila lire ed i manuali ci sono tutti. Anzi, resta l'enorme fetta di mercato che i compatibili si stanno conquistando (giustamente), la pirateria per PC è ormai diventata quasi più conveniente.



# COMPUTERS

by **ELETTRODATA**

IMPORTAZIONE  
DIRETTA



## OFFERTE D'AUTUNNO PC ELETTRODATA

### *ED 286 20*

20 MHz, 1MB RAM  
HD 52MB, VGA 256  
FDD 1.44, Tastiera  
2 SER/PAR/GAME  
Monitor MONO SVGA  
**L. 1.099.000**



### *ED 386 33*

33 MHz, 4MB RAM  
HD 85MB, VGA 1MB  
FDD 1.44, Tastiera  
2 SER/PAR/GAME  
Monitor COLORI SVGA  
**L. 1.990.000**

**MOUSE SERIALE IN OMAGGIO!!!**

**SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC MS DOS COMPATIBILI !!**

**DISCHETTI 3 1/2 1MB L. 800 - 3 1/2 2MB L. 1.200**

**TROVERETE ANCHE COMPONENTISTICA SCIOLTA ED ACCESSORI DI OGNI GENERE.  
PREZZI IVA COMPRESA. GARANZIA 12 MESI OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE**

*SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 650.000*



## CONSOLES



### SEGA MEGADRIVE

con 1 gioco L. 280.000

### NINTENDO SUPER FAMICOM

con 1 gioco L. 450.000

### NINTENDO GAME BOY

con 2 giochi L. 170.000

Novità su cartuccia in arrivo giornalmente!  
Disponibili in anteprima anche i giochi per  
SUPER MAGICOM e MAGIC DRIVE !!!



## STAMPANTI STAR



LC 20 (9 aghi) L. 360.000

LC 200 Colori L. 530.000

LC 24-20 (24 aghi) L. 550.000

LC 24-200 Colori L. 710.000

LS 04 (Laser) L. 1.950.000

LS 04 Starscript L. 2.350.000

SJ48 Starjet L. 690.000

**NASTRI DI OGNI MARCA!**

**SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!!**

MILANO VIA MECENATE 76/4

MILANO VIA ILLIRICO 2

BRESCIA MARCHENO V.T.

TEL. 02/58010800

TEL. 02/70125167

TEL. 030/8960207



Ormai, quelli come me che compiano gli originali, sono dei romantici. Gente che apre quel coperchio di cartone non per giocare, ma per entrare in un altro mondo. Gente che quando tiene in mano la confezione di *Ultima e Might e Magic* o uno qualsiasi degli *AD&D* dellaSSI, sente una scarica elettrica scottargli nelle punte delle dita, ed un brivido rizzargli i peli lungo la spina dorsale. Gente che solleva quel coperchio con una sorta di reverenza mistica, che guarda in quella scatola come attraverso una porta per Britannia, o Phan o Cion che sia. Perché sa che in quel momento ha nelle mani un mondo intero, perfettamente funzionante ed autosufficiente. No, l'originale va bene al di là dei dischetti funzionanti o dei manuali. È il concetto stesso che tu hai compiuto il vero mondo, non una copia, ma quello che esiste veramente. Tanto per fare un esempio, finire *Champions of Krynn* o il suo seguito *epici*, seppur con mappe, *Journal Entries* ecc., non dà nemmeno lontanamente la stessa emozione di portare a termine *Buck Rogers* originale, nonostante siano, a parte l'ambientazione, giochi assolutamente identici come impostazione. Anzi, si potèbbe perfino dire che la saga di *Krynn* è oggettivamente molto più appassionante.

Il professor Chandra Singh dell'università di Bombay, nella sua Tesina Generale dell'Inesistenza Reale, afferma che "ogni cosa in cui si crede, alla fine diventa reale, e più sono coloro che ci credono, più alla fine questa realtà si concretizza". È come se questo credere materializzasse l'oggetto in questione, che poco alla volta comincia a dare segni della sua realtà". Purtroppo, a crederci veramente siamo solo un piccolo gruppo di spiriti romantici, agli altri non interessa nulla. Per questo motivo, le copie pirata sono così pericolose, ed è per lo stesso motivo che sono quasi impossibili da eliminare. I pirati non hanno fatto altro che soddisfare un sentimento di materialistica sfiducia insito, purtroppo, nella maggioranza della gente. E noi sognatori, cosa dovremmo fare?

A trent'anni Randolph Carter perse la chiave della porta dei sogni. Fino ad allora egli aveva compensato la prosaicità della vita con escursioni notturne in antiche e strane città oltre lo spazio, e nelle incantevoli, incredibili regioni dei giardini al di là dei mari eteri; ma quando sentì incomberla la mezza età, questi privilegi cominciavano a sfuggirgli poco a poco, finché non ne fu completamente tagliato fuori." Howard P. Lovecraft "La chiave d'argento" - 1926

Io la chiave dei sogni l'ho stretta in pugno e farò di tutto per non perderla, né a trent'anni, né mai.

Luca

Entrò nel club. Luca: siamo pochi, ma buoni.

## DELUSIONE VIRTUALE

Caro MBF,

mi è capitato recentemente di provare un sistema di realtà virtuale e vorrei raccontare la mia esperienza, magari anche aggiungendovi qualche considerazione personale che ne è scaturita.

Premetto che prima di "toccare con mano" avevo, come del resto la maggior parte di noi, idee piuttosto prese che questa nuova tecnologia e ne ero un difensore appassionato. Purtroppo le idee che mi ero fatto erano nate da articoli scritti da giornalisti che di informatica e simulazioni ne capivano molto meno di me, e che di conseguenza erano veramente poco affidabili. Questo, unito alla tendenza tipica dei

mass-media di creare un effetto sul pubblico piuttosto che informarlo obiettivamente, aveva creato in me aspettative che erano destinate ad andare presto deluse.

Durante il periodo estivo sono stato a Toronto, in Ontario. Nell'arco di due o tre settimane, in Agosto, si è svolta la CNF (Canadian National Exposition): una sorta di enorme fiera con un'area di padiglioni, tipica di questo genere di manifestazioni, di padiglioni, dimostrazioni, ottovolanti, pizze al trancio e eccole, cavalli e cavallette, bambini persi, mamme in lacrime e così via.

Il gran motivo di richiamo per il sottoscritto era costituito dalla prima apparizione canadese di un sistema virtuale *VIRTUALITY™* che prometteva un duello tra due simulanti in un ambiente fantascientifico.

Dunque mi sono precipitato. Faceva freddo e c'era una coda inreosimile. Sotto il tendone c'erano quattro sistemi *VIRTUALITY™* con gabbietto Stand-Up, caseo Visette, joystick (nessun Space Glove o Data Glove) e monitor esterno. Ragazze molto canadesi e molto belle, con la maglietta nera di *VIRTUALITY™*, "Have you experienced it?", spandevano sorrisi e biglie. Ne acquisto uno per quindici dollari canadesi (poco meno di quindici mila lire). Mi metto in coda e do un'occhiata al tempo; miaccia di provare e non c'è un posto per ripararsi. Davanti a me c'è un ragazzino che avrà sì e no undici anni, grassottello, con in mano una Cherry Coke.

- I did it three times, man - io fa, prendimomi per canadesi - you gotta line up for a hour, but it's worth it - e mi schiaccia l'occhio. Non gli do molta corda, ma lui a avanti e parla un americano così stitico che ogni tre parole se ne mangia due e mezza. Alla fine, dopo un'ora e quarto di coda, arriva il nostro turno. Un'altra ragazza splendida chiede al bambino grasso se sono con lui. Lui non esita a rispondere sì, poi mi guarda come dire: "Ti sprezzo in due".

La bionda ci spiega come funziona la cosa: si entra quattro alla volta: due contro due, una volta dentro il labirinto simulato, dobbiamo cercare l'avversario e sparargli. Ci si può nascondere dietro gli oggetti e abbassarsi. Possiamo girare su noi stessi. Il joystick ha due pulsanti: quello sul pollice serve per avanzare, quello sull'indice per sparare. Ogni tanto passa uno perodattilo e cerca di catturarci piombando giù dal cielo: dobbiamo farlo fuori prima di diventare cibo per i suoi cuccioli.

- I see oh? - e mi guarda mentre il ciocciottello mi sorride alzando il pollice - It is.

Cerimonia della vestizione, supervisionata da un negione della *VIRTUALITY™* piuttosto annoiato: entro nel gabbietto, che è sospeso in cielo da sensori, mi allaccio una cintura, collegata alla macchina con una corda elastica e dei fili. Poi indossando il casco: ci sono due regolazioni, una al mento ed una sopra la testa. Dopo aver agguistato il tutto, vedo davanti a me un piccolo riquadro sfiorato. Penso che qualcosa non stia andando per il verso giusto. Il negione mi chiede se sono miope, beh, lo sono, con i tuoi fuori dallo zaino gli occhiali, che di solito uso solo per andare in macchina. A parte la difficoltà insita nel rimettersi al casco con gli occhiali, una volta dentro, il risultato cambia di poco: solito, piccolo riquadro davanti agli occhi, forme poligonali questa volta un po' più a fuoco, ma assai lontano dal mio concetto di mondo. Il negione mi assicura che quello è quanto si deve vedere, niente di più. Prima enorme delusione: altro che visione a 180 gradi e tridimensionale: a prima vista si direbbe una grafica 320x200 a sedici colori, schermo piccolo e quadrato, di gran lunga meno soddisfacente di un qualsiasi monitor a colori quattordici

pollici per PC. Il gioco comincia e seconda enorme delusione: altro che suono spaziale, gli effetti sonori sono più competitivi con una Ad Lib.

Comunque comincio a giocare. Subito una frustrante sensazione di impotenza: gli unici movimenti concessi sono in avanti e alla medesima velocità. Impossibile muoversi di fianco o indietro. Quando muovo la testa il risone è sempre leggerissimo in ritardo e questo genera un senso strano di perdita del senso dello spazio. Salgo dalle scale: impossibile descendere la cosa... Come essere su uno skateboard a motore, capace di superare grandi pendenze. Muovo la pistola davanti a me e posso vedere il mirino acciaio cibernetico-mitilato, ma la carabina è invisibile dallo schermo piccolo e approssimativo che rende la situazione assolutamente simile a quella di ideologico rettoriale con vista in soggettiva. A poco a poco riesco a girarmi e girarmi e sotto di me c'è uno spazio vuoto a quadrati gialli e rossi, dove prima c'era io, con in mezzo una specie di monolite, che dovrebbe servire per nascondersi. Alzo la testa e guardo il cielo, una specie di luna gialla poligonale, piatta come un disegno di un bambino delle elementari che non mi comunica la minima emozione. Sento uno sparo e delle grida. Anchi dico qualcosa, e mi rendo conto di essere amplificato: tutto quello che dico rimbalza fuori dal gabbietto e dentro, attraverso le cuffie. Il grido è del ciocciottello che mi ha visto e che, nella funzione virtuale, è un cyborg a poligono che si avvicina puntandomi addosso la pistola. Appena lo vedo, sparo il colpo lo raggiunge e lo frantumia in mille pezzi. Sento il negione che esulta - Oh, nice shot! - Alzo la pistola e faccio per soffiare via il fumo, ma naturalmente il sistema non lo prevede. Insomma la sfida va avanti, ma il ciocciottello è davvero un meteo. Lo frantumio altre cinque volte prima che il tempo a mia disposizione, due minuti e mezzo, finisca. Quando mi tolgo il casco e la cintura faccio per andare verso il bambino grasso, ma è sparito. Raccogli la mia roba e torno desolato verso casa, con le mie speranze andate del tutto deluse.

Questo è quanto. Considerando che probabilmente ho provato uno dei sistemi più vecchi in circolazione, e che forse con uno Space Glove, l'effetto sarebbe stato diverso, non posso esimersi dal fare un confronto tra quello che mi mi aspetto dalla realtà e ciò che esiste adesso, quale io ho sperimentato. Per realtà virtuale intendo un sistema capace di approssimare quanto più possibile la realtà e capace di farci sentire "dentro". Questo può ottenersi con un risono e autoregolazione rispetto alle capacità visive dell'utente (è chiaro che un miope deve non essere più nella realtà virtuale, attraverso un gioco di lenti e simili) con un'ampiezza quanto più possibile vicina a pigrata steradiani (centottanta gradi tridimensionali), la grafica non può essere inferiore a 800x600 in 256 colori, ovvero simile ad un normale apparecchio televisivo. Soprattutto il riconoscimento dei movimenti deve essere istantaneo e non ritardato di qualche centesimo di secondo, perché questo genera una sensazione davvero sgradevole. Si può non essere molto esigenti per quanto riguarda la resa tridimensionale - finora le cose migliori le ho viste a Disneyland nel film 3D *Captain Jack* (e l'unico ultratecnologico e fantascientifico interpretato da Michael Jackson, ndr MBF) - anche se mi rendo conto che in futuro questa debba essere la meta. Credo che un sistema simile, a patto di rinunciare alla tridimensionalità, sia fattibile, oggi, sebbene con una strumentazione all'anteprima onerosa. L'idea principale che ho ricavato dall'incontro con il gioco di *VIRTUALITY™*. Invece, è che si sta cercando, più che la



# DHS

## LINEA DIRETTA ORDINI

### 085 - 692569

La professionalità di chi fa solo vendita per corrispondenza

# A M I G A

|  |              |   |              |
|--|--------------|---|--------------|
| AMIGA 600 GARANZIA COMMODORE ITALIA              | L. 540.000   | 0,5MB INTERNA PER A500                      | L. 490.000   |
| AMIGA 600 GARANZIA COMMODORE ITALIA - HD 30MB    | L. 850.000   | 1MB INTERNA PER A500 PLUS                   | L. 790.000   |
| AMIGA 600 GARANZIA COMM. ITALIA - HD 80MB        | L. 990.000   | 2MB INTERNA CON CLOCK PER A500              | L. 190.000   |
| AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA             |              | 4MB INTERNA CON CLOCK PER A500 CON 4MB      | L. 360.000   |
| 25 MHZ - HD 52MB                                 | L. 2.800.000 | 68020 + 68882 A 25 MHZ INTERNA              |              |
| AMIGA 2000 25 MHZ - HD 105 MB                    | L. 3.200.000 | PER A500, A500 PLUS, A2000                  | L. 380.000   |
| HD CONTROLLER SCSI-2 ESPANDIBILE A 8MB PER A2000 | L. 240.000   | 68030 + 68882 + 1MB RAM 32 BIT ESPANDIBILE  |              |
| HD SCSI-2 ESTERNO ESPANDIBILE A 8MB              |              | A 8MB INTER. PER A500, A500 PLUS, A2000     | L. 790.000   |
| CON QUANTUM 43MB PER A500                        | L. 540.000   | 68030 + 68882 A 25 MHZ CON CONTROLLO SCSI-2 |              |
| HD SCSI-2 ESTERNO ESPANDIBILE A 8MB              |              | ESPANDIBILE A 8MB PER A2000                 | L. 890.000   |
| CON QUANTUM 85 MB PER A500                       | L. 670.000   | 68040 CON CONTROLLO HD - SCSI-2             |              |
| HD SCSI-2 ESTERNO ESP. A 8MB                     |              | ESPANDIBILE A 32MB RAM PER A2000            | L. 1.490.000 |
| CON QUANTUM 120MB PER A500                       | L. 990.000   | 1000 DISCHETTI 8ULK                         | L. 650.000   |

# P C P C P C

|                                       |            |  |                  |
|---------------------------------------|------------|--|------------------|
| VGA S3 1280 x 1024 - 262.000 COLORI   | L. 290.000 | <b>SUNSET 386</b>  | <b>2.350.000</b> |
| VGA ESENG ET 4032 1MB 32.000 COLORI   | L. 180.000 | COMPUTER CON CPU 386 DX40 INTEL - LM 67 MHZ - 64 Kb CACHE - 4MB RAM              |                  |
| SOUND BLASTER PRO CON CASSE           | L. 280.000 | FLOPPY DRIVES DA 1.44MB - HARD DISK 120MB 14 MS CONNER - SCHEDA VIDEO ET         |                  |
| DRIVE 3 1/2 1,44 MB                   | L. 110.000 | 4032 1024 * 768 32.000 COLORI - TASTIERA ESTESA 102 TASTI, MONITOR A COLORI.     |                  |
| MODEM-FAX 14400 V32 BIS               | L. 600.000 | <b>SUNSET 486</b>  | <b>3.200.000</b> |
| MONITOR PHILIPS 1024 x 768 PITCH 0,28 | L. 550.000 | COMPUTER CON CPU 486 DX33 INTEL - LM 167 MHZ - 256 Kb CACHE - 4MB                |                  |
| SIMM 1MB 70 MS                        | L. 70.000  | RAM - FLOPPY DRIVES DA 1.44MB - HARD DISK 120MB 14 MS CONNER - SCHEDA            |                  |
| MB 286 40 MHZ 64 Kb CACHE INTEL       | L. 400.000 | VIDEO ET 4032 1024 * 768 32.000 COLORI - TASTIERA ESTESA 102 TASTI,              |                  |
| MB 486 33 MHZ 256 Kb CACHE INTEL      | L. 950.000 | MONITOR A COLORI 14 1024 x 768.  |                  |
| HARD DISK 43MB 16 MS                  | L. 380.000 | <b>SUNSET 2486</b>   | <b>3.600.000</b> |
|                                       |            | COMPUTER CON CPU 486 DX2 50 INTEL - LM 203 MHZ - 256 Kb CACHE - 4MB              |                  |
|                                       |            | RAM - FLOPPY DRIVES DA 1.44MB - HARD DISK 210MB 14 MS WESTERN DIGITAL -          |                  |
|                                       |            | SCHEDA VIDEO ET 4032 1024 * 768 32.000 COLORI - CONTROLLER IDE PER 2 HD E        |                  |
|                                       |            | 2 FD - USCITE 2 SERIALI 1 PARALLELA 1 GAME - CASE DESKTOP CON DISPLAY - TASTIERA |                  |
|                                       |            | ESTESA 102 TASTI, MONITOR A COLORI 14 1024 X 768.                                |                  |

## .BBS ON LINE 24 HOURS 14400 BAUD

PD PROGRAMS - GRAPHICS - HARDWARE SUPPORT - PRICES

085-60328 Dual Standard 085-692569 v32 bis 19- 9

DHS 65129 Pescara Via Luisa D'Annunzio 9 Telefono

085 692569 Fax 085 692942

Evasione ordini in 12 ore con spedizioni in tutta Italia

I prezzi sopra riportati sono iva compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno

realità virtuale vera e propria, un gran business - cosa che pregiudica la qualità, per via del fatto che il prodotto deve essere vendibile e perciò aver dei costi ragionevolmente bassi.

Cosa è la realtà virtuale che ho provato: un computer piuttosto veloce, credo basati su un Motorola 68030/40 (non sbagli, in genere dietro ci sono due Amiga 3000, NdMBF), che gestisce un paesaggio limitato (mi azzarderei a dire che l'intero programma non occupa più di cinque mega) in grafica vettoriale assai povera. Per darvi un'idea: il programma 4D Sport Boxing, con il boxen in soggettiva, è molto simile, graficamente parlando, a quello che ho provato, solo che i dettagli in 4DSB sono presenti in numero molto maggiore. La cosa migliore e più originale, è la gestione dei movimenti, cioè il pabbotto. Effettivamente, quando ci si muove, qualsiasi movimento si faccia, il computer è in grado di interpretarli piuttosto velocemente e di renderlo con un'appaesimazione più che accettabile. Ciò che è davvero insufficiente e modesta è il casco con il suo famoso visore. Non solo non rende assolutamente l'idea di "essere dentro una nuova realtà", ma, alla lunga, è fastidioso e si finisce per preferirgli un convenzionale monitor a colori. La visione è piccola e sembra esseri assolutamente bidimensionale. Su questi aspetti, tuttavia, non posso essere certo: dovrei parlare con qualcuno che ha provato il sistema ed ha più di dieci decimi per occhio, rimango in ogni caso estremamente scettico sul fatto che il 1000CS possa rendere un qualche effetto di bidimensionalità. Il sonoro, come ho già detto, è più povero di quello di un C64. Il software che ho meragiato, inoltre, è discutibilissimo e così poco originale da risultare perfino noioso dopo solo due minuti.

Pertanto la conclusione logica di questa mia esperienza è che la realtà virtuale quale ci era stata prospettata dai mass-media non esiste ancora, o esiste ma non può essere ancora un fenomeno di massa. Credo e spero, tuttavia, di poter sperimentare qualcosa di molto simile a quello che ho descritto sopra entro i prossimi dieci anni. Se non sarà così, sarà perché noi, popolo di simulanti multidimediali, avremo goduto troppo poco e non ci saremo fatti sentire abbastanza. In fondo volere è potere, alla lunga.

Alessio Saltarin

Ps. Ritorno per un attimo ad una mia vecchia idea: se la terra è ormai desolata, l'eroe dove può vivere, se non all'interno di una realtà parallela, di cui è anche, in un certo senso, detturbato? (vedi il bellissimo Mindwar con Bruce Campbell, NdMBF).

Il sistema che ho sperimentato è, in effetti, uno dei primi, e la sua importanza risiede più nel concetto che nella realizzazione tecnica vera e propria. I videogiochi virtuali sono solo all'inizio di un lungo cammino, e non si può biasimarli eccessivamente per qualche difetto d'impadronimento. Dopo tutto, anche Pac Man o Space Invaders non avevano una grafica sbalorditiva, ma in pochi anni si è passati a Star Blade o a Driver's Eye. Diamo tempo al tempo. Non è fantascienza immaginare che tra qualche anno ci muoveremo in mondi virtuali generati dai Silicon Graphics più oroncolati, uccidendo i reattori così realisticamente oggettivamente da "consigliare il gioco ad un pubblico infantile". Ho recentemente potuto vedere i sistemi VIRTUALITY™ a Londra e ho potuto constatare che la qualità va offinandosi sistematicamente: un gioco ispirato alla battaglia senza quartiere tra mechi ma ha lasciato a bocca aperta, e i titoli

in fase di sviluppo lasciano sperare in risultati ancora più promettenti. Se si rimemorano infatti solo a questo universo (parallelo?) in espansione ti consiglio la lettura di Reale e Virtuale di Tomas Maldonado (ed. Fabbri) che descrive le implicazioni delle tecnologie avanzate sul vivere quotidiano e le prospettive di un futuro che è già arrivato. Poi fammi sapere.

## SIMULARE È UN PÒ VOLARE

caio MBF.

ho 24 anni, videogiochi ormai da 12, vi seguo dal primo numero e non perché siete "simpatici" (ciò non vuol dire, comunque, che non lo siate) o perché siete "colorati", o perché, ancora, siete i più "megasuper", semplicemente perché da un bel po' di tempo a questa parte che non leggo più simili aggettivi nella vostra Posta.

Capisco che ragazzi più giovani di me i reclami simili qualità nella loro rivista di videogiochi, e non voglio criticarli, chiedo solo a loro di rapire me, quando chiedo che una rivista di recensioni recensisca, non faccia del varietà, né si sforzi per diventare il top della comunità su carta stampata.

Fina a non molto tempo fa, anche sulla vostra rivista, era facile leggere recensioni su simulatori vari che chiedevano più facilità di gioco e meno complessità d'uso e di manuale. Eia anche farle vedere e rotori spioesitati e simulatori che simulatori non sono, come F15 o Bomber o F16, accompagnati da sospiri di sollievo relativi all'uscita, attesa, di un simulatore "bello, facile e giocabile da tutti".

Il problema è che, quando io chiedo un simulatore, e non lo voglio né facile, né semplice all'uso, né giocabile da tutti, lo non sto chiedendo un gioco, sto chiedendo un simulatore, e come tale voglio che simuli il più strettamente possibile ciò che si propoe di simulare: ma sta bene la giocabilità intesa come un tempo di risposta ai comandi ragionevole e altrettanto come aggiornamento di schermo, non mi sta assolutamente bene la possibilità di poterlo usare subito dopo averlo estratto dalla confezione, senza problema, senza dover guardare il manuale.

Il mio sogno sarebbe una rivista con specialisti in vari settori, i quali non si sognerebbero mai di dare la sufficienza a programmi come i suddetti, dove i duelli aerei avvenivano a 750 nodi (Bomber), i cockpit non erano maninamente somiglianti agli originali, i radar erano gli stessi di Kik Off e non un'arma in sé stessa, da saper usare e dosare con maestria e dove i principi dell'aerodinamica non solo non venivano rispettati, ma addirittura insultati.

L'utopia e una rivista che abbassa il voto ad un gioco come Birds of Prey, non solo perché è lento, o perché non ha una bella grafica, ma anche perché il 747 non ha un radar da 320 Km, e neanche l'Harrier, perché alle tips alan non si possono agganciare Parway o Harrier, perché se sempre dove sono gli altri aerei, perché se tengo acceso o spento il radar non cambia nulla: tutti sanno dove sono, perché invece di simulare 40 aerei male, potevano simularne uno bene. Voi affermate che con tutto questo scempio di velivoli simulati, la longevità sale alle stelle, io vi dico che non ce l'hanno simulata neanche uno, eigo longevità zero.

Simulare è la parola chiave, io non vengo a chiedervi che Sonic simuli più verosimilmente un riccio o che Mario abbia più attinenza con al reale vita di un idraulico, non entri in altre categorie videoludiche chiedendo che si confacciano alla mia, penso però di avere il diritto di chiedere e altrettanto ai programmatori, che quando apprezzano l'elefanta

"simulazione" ad un loro videogioco siano sicuri di aver fatto il possibile, compatibilmente ai limiti tecnici imposti, per SIMULARE, cioè rendere il più possibile vicino alla realtà l'oggetto delle loro programmazioni.

E lo chiedo pure a voi giornalisti: se è un sogno avere qualcuno che conosca bene l'argomento di questa o quella simulazione (aerei, treni, carri armati etc.), supplisco solo voi attenzione a quei parametri che differenziano una simulazione da un gioco, Falcon 3.0 da F15, Flight Of The Intruder da Bomber, cioè lo sforzo massimo di rendere la realtà la finzione.

Per finire una considerazione al riguardo della massiva di Roberto Bonanno e gli RPG, intendo che finora l'unico vero gioco di ruolo possibile su computer sta la simulazione. Nei migliori prodotti di questa categoria, i giocatori imitano tutti quei requisiti che il roleplayer richiede, esplorazione, imitazione, strategia e tattica. La virtuale in soggettiva anta l'impossibilità di fare carriera.

E l'esperienza, nelle simulazioni, non sono numerici, statistiche che col tempo salgono o scendono, ma se la si fa leggendo il manuale, imparando ad usare il mezzo simulato, avanzando di grado, insomma, l'esperienza è reale.

A meno che non si stia usando un gioco, e non una simulazione, ma di questo mi sembra di averne già parlato.

Marco Massara

## Epilogo

Chi sei, tu, che leggi A?

Sei forse un nostalgico, esponente d'Alto parte più romantica dei lettori, che guardi al passato con nostalgia e melanconia? Allora sei consapevole della immediata frattura tra un passato mitizzato e un presente deludente, rifiuti la tecnologia più sfrenata che contraddistingue l'avanguardia videoludica e indichi nello incupito dell'unico, l'unico via per ritrovare l'armonia dimenticata. Un'angoscia video-esistenziale. Ritieni che la giocabilità, l'essenza del videogioco, sia progressivamente scomparsa per essere rimpiazzata soltanto dall'essenziale attenzione dedicata ad elementi secondari, come grafica e sonoro. Ciò ha gratificato l'utente, ma non lo mente. Forse sei così radicale da affermare che la crisi di valori è cominciata con l'avvento dei sedili-bili, e simili, la morte del videogioco come manifesto artistico. Ovviamente rifiuti le console. O sei forse un videossociologo, hai approfondito e sviscerato il rapporto uomo-macchina, fino ad arrivare alla tragica conclusione che il computer ha un'innata potenziale alienante e che il videogiocatore tende a isolarsi dal reale. Secondo videogiocatore è uno praticò dannoso alla salute psico-fisica dell'utente e interviene in modo inappropriato e l'unico modo per salvarsi. Vedi i sintomi della videodipendenza come l'ossessione, la misantropia e l'incapacità di vivere nel mondo "reale" e condanna le macchine in generale, come i Ludditi della rivoluzione Industriale. Solo che, per ora, i limiti a distruggerle a parole.

Oppure ancora sei un lenone che rifiuta etichette e definizioni, pensi che il videogioco sia semplicemente un hobby, quindi è inutile costruirsi teorie assurde e postulati. Se proprio bisogna parlare, utilizziamo un linguaggio comprensibile da tutti, perfino comica, perché il videogioco, per la sua natura, deve piacere al maggior numero possibile di persone. Sei stanco di tenere che sembrano teorie di filosofia? E allora scrivi perché se hai qualcosa da dire, è poco sensato stare in silenzio.

Chiunque tu sia, caro lettore, questo spazio è tuo.

Riempilo.

Matteo Bionani

Chi è  
furbo.....  
guarda i prezzi

# COMPUTER Unisystem

- GARANZIA 2 ANNI -

Computer Shop  
Sempione  
Via Capecelatro, 37  
20148 Milano  
Tel/Fax 02-4048345

**286/20**

Microprocessore 80286 (20-25 MHz.)  
Ram 1 MB. (espandibile a 4 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 52 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

L. 1.450.000

**386 sx/25**

Microprocessore 80386sx (25-33 MHz.)  
Ram 2 MB. (espandibile a 8 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 80 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

L. 1.700.000

**386/33**

Microprocessore 80386 (33-58 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 105 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

L. 2.080.000

**486 sx/20**

Microprocessore 80486sx (20-90 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 105 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

L. 2.300.000

**486/33**

Microprocessore 80486 (33-150 MHz.)  
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)  
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.  
Hard Disk 105 MB  
Parallela, game e n. 2 seriali  
Scheda Video VGA (800x600)  
Monitor VGA colore  
MS DOS 5.0 Italiano

L. 2.800.000

POSSIBILITÀ ALTRE CONFIGURAZIONI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTI DILAZIONATI - ASSISTENZA TECNICA - NOLEGGIO

Stampanti: Epson - Oki - Star

## Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c  
21024 Biandronno (VA)

### Riservato ai rivenditori

**VOXonFAX:** Dal telefono del vs. fax chiamate lo  
0332.767360 Vi risponderà il ns. calcolatore che Vi fornirà  
in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste

**Tel.0332.767270ra**  
**Fax.0332.767244**

**VOXonFAX 0332.767360**  
**LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO**

informazioni verranno inviate automaticamente al vs.  
apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI: - Informazioni  
sulla società e sui servizi offerti ai rivenditori. - Listino  
completo rivenditore. Offerte speciali e promozioni - Servizio  
Novita' - Effettiva disponibilità di magazzino (aggiornata ogni 2  
ore.) - Per informazioni più dettagliate chiamate 0332.767270

**Db Line, insieme a:**  
**2 Company USA**  
**1 Company di Taiwan**  
**2 Company Giapponesi**  
**2 Company di Hong Kong**  
**E'**  
**PRONTA A LAVORARE**  
**CON VOI.**

**-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI  
CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI**

-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.  
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale  
-ASSISTENZA TECNICA  
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO  
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITÀ

## CONTATTATECI.



# B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM  
VIA MONTEGANI,11  
20141 MILANO



**ZOOL AMIGA**  
£.49.900



**A320 AMIGA**  
E PC £.99.000

TEL.(02) 8464960 r.a.  
FAX (02) 89502102

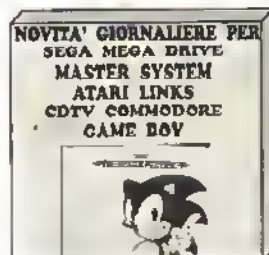
## VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA



**NOVITA' SEMPRE  
IN ANTEPRIMA**



**PIU' DI 3.000 GIOCHI  
PER IBM E COMPATIBILI**



**NOVITA' GIORNALIERE PER  
SEGA MEGA DRIVE  
MASTER SYSTEM  
ATARI LINKS  
CDTV COMMODORE  
GAME BOY**



**AMIGA 600 £.530.000**



**PIU' DI 10.000 ARTICOLI  
A MAGAZZINO IN PRONTA  
CONSEGNA**



**AMIGA 2000 VZ.05  
A £.990.000**



**COMPUTER 386-33 64K CM**  
drive 1.44  
MONITOR VGA  
TASTIERA AVANZATA  
MONITOR COLORE £.1.900.000



**MONITOR  
1084PS2  
COLORE  
£.420.000**

**AMIGA  
3000  
TELEFONA !**



**STAMPANTI A PARTIRE DA  
£.250.000**

### RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS !!!

I PREZZI SONO IVA INCLUSA  
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI  
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE  
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE  
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI  
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

K K NOVEM

RI ORNO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO  
NOME E COGNOME \_\_\_\_\_  
INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
CITTA, CAP E PROVINCIA \_\_\_\_\_  
PREFISSO E N. TELEFONICO \_\_\_\_\_  
TIPO COMPUTER \_\_\_\_\_

**ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO**



**RITROVA I  
POTERI DEGLI  
INCA E  
VENDICA  
CINQUE SECOLI  
D'OBLIO!**

## *L'avvenimento MULTIMEDIALE*

### GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- tavolizza grafica
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.

### INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

### MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.

Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

**CTO** 

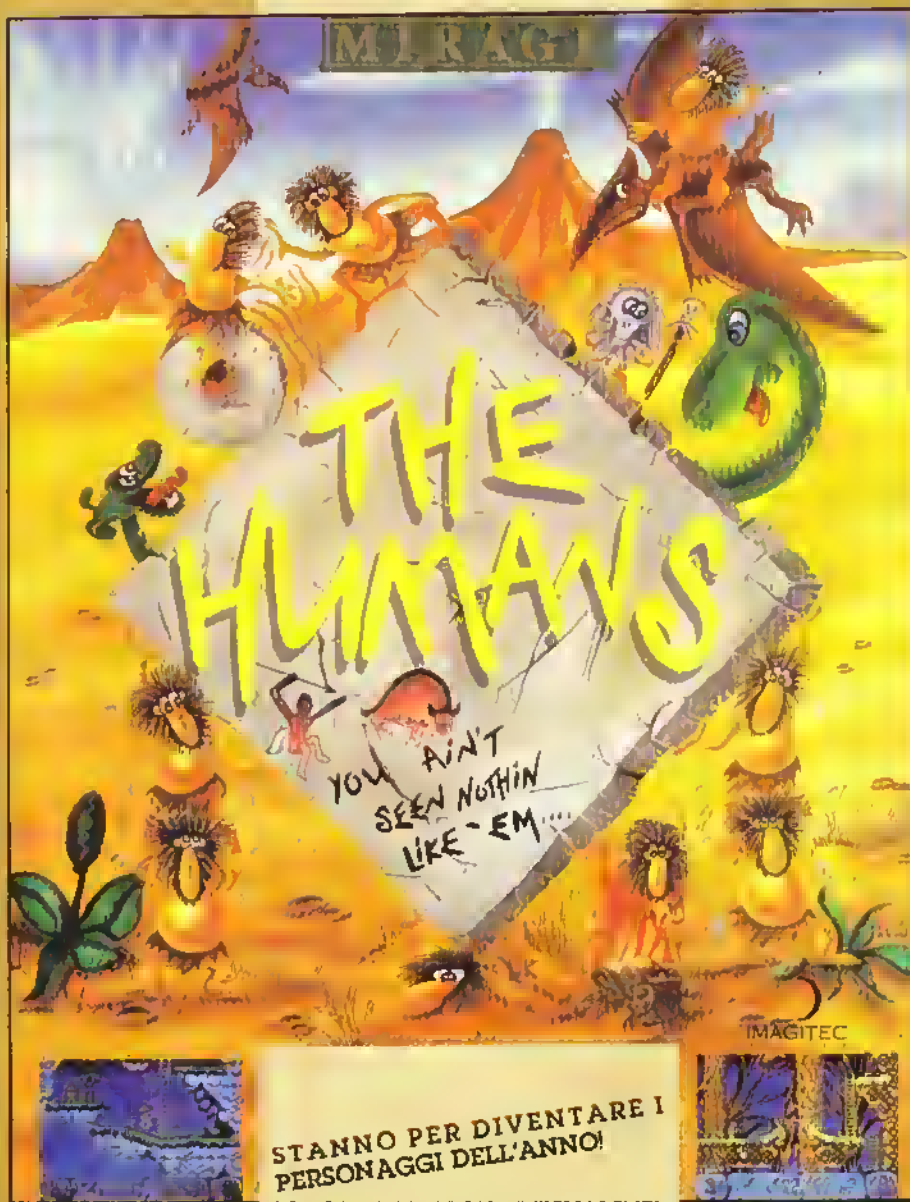
10069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

**COKTEL VISION**  
5, rue Jeanne Braconier  
92 366 Meudon-la-Forêt

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.

CADAMIO

© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC/MIRAGE "HUMANS"™ GAMES INC.



**AMIGA**  
**PC 286 O SUPERIORI**  
RICHIEDE: 640 K  
RACCOMANDATO:  
DISCO RIGIDO,  
TASTIERA, JOYSTICK, VGA,  
AD-LIB, SOUNDBLASTER  
E ROLAND.

**STANNO PER DIVENTARE I  
PERSONAGGI DELL'ANNO!**

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI,  
BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS  
IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA  
SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN  
UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA  
VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE  
UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN  
INCREDBILE NUMERO DI SFIDE  
ATTRAVERSO 100 LIVELLI.



**NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!**

**LEADER**  
COMPTON